

SUPERJUEGOS

SOLO 2,40 €

· núm 119 abril 2002
· 2,40 euros



+ supertrucos

HEADHUNTER + ICO
(GUÍAS COMPLETAS)



ANALIZAMOS TODOS LOS JUEGOS QUE ACOMPAÑARÁN AL EPISODIO II


PS2
> RACER REVENGE
> JEDI STARFIGHTER


XBOX
> OBI-WAN


GAMECUBE
> ROGUE LEADER



TÚ ERES LA ÚLTIMA ESPERANZA.











No queremos presionarte, pero la madre de todas las batallas ya está aquí. Si eres de los que creías que en el espacio exterior había vida inteligente, hoy es tu día de suerte. Legiones de extraterrestres te están esperando con una sola idea en la cabeza: aniquilarte. Reúne a tus hombres y viaja a lo desconocido para enfrentarte con el mayor enemigo que la tierra ha conocido jamás. Y si alguien te pregunta por la convención de Ginebra, te aconsejamos que también lo fulmines.

www.xbox.com/es/halo

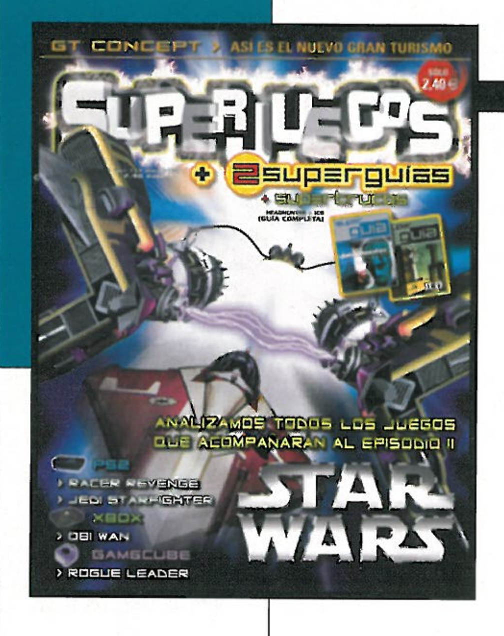
PLAY MORE. PLAY HALO.™





TOTALMENTE EN CASTELLANO

SUMARIO Nº 119



SUPERJUEGOS

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López** y **John Gibbons**
Director General: **Juan Fernández-Aguilar**
Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto** y **Damián García Puig**
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: **José Luis Gómez**
Director General de la Unidad de Servicios: **José Luis García**

Director Editorial: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano** y **Belén Díez España** (maquetación)
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Javier Iturrioz, Jasón García, Daniel Rodríguez, Javier Bautista, Juan Carlos Sanz Jorge Martínez** (imagen) y **Ana Márquez** (edición)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Dirección: **C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid**
Teléfono: **91 586 33 00** E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**

Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Gerente de Expansión: **Nuria Alvarez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Angel Aranda**
Dirección de RR HH: **Juan Buj**
Suscripciones y atención al lector: 91 586 33 00 de 9-14h.

PUBLICIDAD
Gerente de Publicidad Zona Centro: **Julián Poveda**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 34 91 586 36 32, Fax: 34 91 586 33 64
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo), C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63. Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28. Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30. Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11. Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17.

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. Benelux: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. Suecia: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. Francia: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. Italia: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. Gran Bretaña: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. Portugal: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. Suiza: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. USA: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. Grecia: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. Japón: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. Singapore: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. Taiwan: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. Korea: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. Mexico: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, Mexico, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: Avenida Gráfica. C/ Severo Ochoa, 5. Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 2,55 euros (425 pesetas) incluido transporte).
Depósito Legal: B. 17.209-92 Printed in Spain
SUPER JUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP) ARI



PRESS START

EDITORIAL



José Luis del Carpio

Está claro que en este país no se nos toma en serio. La industria del videojuego mueve cantidades ingentes de dinero, pero para muchos sigue siendo un pasatiempo infantil, una pérdida de tiempo que no puede compararse con leer un libro, escuchar un disco o ver una película. Y gran parte de la culpa la tenemos nosotros, la prensa. Nos hemos hartado de escuchar en la tele o en otras revistas auténticas burradas. Siempre que se refieren al videojuego sólo es por aspectos negativos, y a nadie se le ocurre considerar como hecho noticiable el aumento de ingresos del sector, los puestos de trabajo que se generan, o el éxito de la programación nacional con algún juego. Y el ejemplo más claro lo tenéis en la piratería discográfica. Todos los telediarios, los programas de éxito, las revistas... Todos hablan del «top manta» como el cáncer de un sector que se puede venir abajo, que ha provocado múltiples despidos... Y vamos a ver... El videojuego soportó en sus peores épocas una piratería estimada del 80% (en los discos se habla del 20% al 30%), a lo que hay que sumar que el precio del producto original es el triple del de un CD de música. Y que yo sepa, apenas alguna noticia, algún telediario que hacía una ligera referencia... Sin embargo, ahora se insiste en el aspecto cultural de la música, en los puestos de trabajo, en la pérdida de financiación para nuevos artistas... Es triste que se siga sin considerar al videojuego como una muestra más de la cultura, que se ignore su potencial y su influencia en la economía de este país, que se desprecie sin tener en cuenta la legión de usuarios de todas las edades que los disfrutan, y la gran cantidad de familias que viven de ellos. Algún día, quizá cuando los que se han criado con videojuegos tengan las riendas de nuestra sociedad, todo esto cambie... Ojalá.

La presentación del próximo Medal Of Honor para PS2 nos permitió descubrir la cara oculta de De Lúcar. Una frenética jornada de Paint-ball hizo del recluta de Super Juegos una auténtica máquina de matar.

Commando nasío pa matá!!!



El sargento chusquero Harry de Chueca, de EA Games, fue el anfitrión de los invitados al Paint-Ball.

Cuatro victorias a cero fue el marcador global. En la imagen, el ballet masculino de Noche de Fiesta posa orgulloso después de su contundente victoria frente a otras revistas de la competencia.

El soldado De Lúcar demostró que, a pesar de no haber hecho la mili, es capaz de enfundarse un mono militar sin reventar las costuras.

RESULTADOS de concursos

CONCURSO WIPEOUT FUSION

Antonio Gil Clemente (ALICANTE)
Juan José García Caparrós (BARCELONA)
Ángel Nieto Martín (ÁVILA)
Daniel Camba Lamas (OURENSE)
Fernando Plaza Rincón (BARCELONA)
Francisco Fuertes García (VIZCAYA)
Alejandro José Llorente (ALICANTE)
Mª Luisa García Sevillano (MADRID)
Carlos Javier Serrano Fernández (VALENCIA)
Beltrán García Díez (MADRID)
Jesús Carreño Navas (VIZCAYA)
Eugenio Malmierca López (SALAMANCA)
Javier David Villaplana Frutos (MURCIA)
Luis García Encinas (MADRID)
José Manuel Sánchez Mora (BARCELONA)
Yerai Feijoo Dacoba (OURENSE)
Juan Carlos Martínez Mora (ALICANTE)
Juan Antonio Peris Romero (CASTELLÓN)
Miguel Mari González Román (GUIPÚZCOA)
Daniel Planells Rodríguez (VALENCIA)
María Vera Ramírez (CUENCA)
Francisco Pérez González (MÁLAGA)
Manuel Blanco García (SEVILLA)
Luis M. Díaz Blanco (MADRID)
R. Carrasco Cariñana (VALENCIA)

RESULTADOS

TOP



PlayStation 2. 1 Metal Gear Solid 2 2 Gran Turismo 3 (Platinum) 3 GTA III 4 Time Crisis 2 + Pistola G-Con 2 5 Tekken Tag Tournament (Platinum)

PSone. 1 Final Fantasy VI 2 Final Fantasy IX (Platinum) 3 Metal Gear Solid Band 4 Monstruos S.A.: Isla de los Sustos 5 Pro Evolution Soccer

Dreamcast. 1 Spider-Man 2 Tony Hawk's Pro Skater II 3 Shenmue 2 4 Sega Rally 2 5 Headhunter

Nintendo 64. 1 Pokemon Snap 2 Pokemon Stadium 2 3 Perfect Dark 4 Turok: Rage Wars 5 The Legend of Zelda 2: Majora's Mask

Game Boy Advance. 1 Sonic Advance 2 Wario Land 4 3 Mario Kart Super Circuit 4 Advance Wars 5 Harry Potter y la Piedra Filosofal

Game Boy Color. 1 Harry Potter y la Piedra Filosofal 2 Monstruos, S.A. 3 The Legend of Zelda: Oracle Seasons 4 The Legend of Zelda: Oracle of Ages 5 Pokémon Cristal Color

NOTICIAS

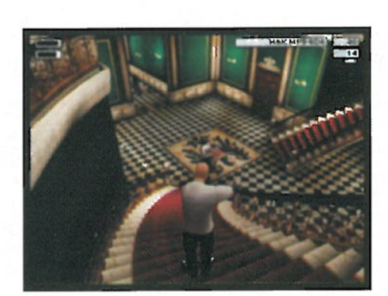
PROEIN

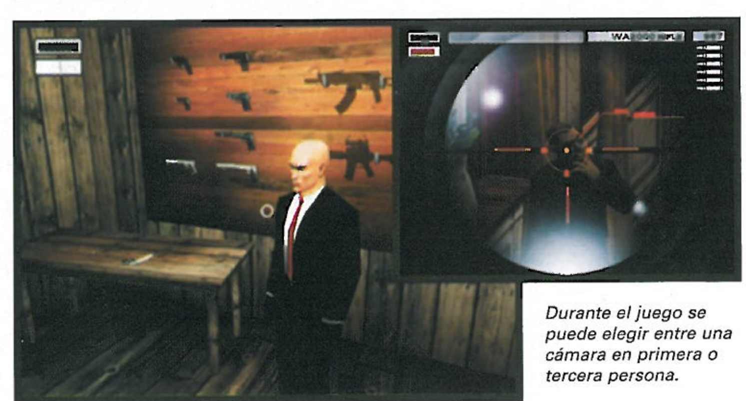
Hitman 2 para PlayStation 2

Desarrollado por **Io Interactive**, ***Hitman 2: Silent Assassin*** nos pone en la piel de un asesino a sueldo creado genéticamente. Sólo que esta vez el cazador, **Codename 47**, se convierte en la víctima. Aunque será capaz de evitarlo gracias a un variado arsenal con cerca de 30 armas. Desde las más destructivas a otras menos usuales como dardos tranquilizantes o aturdidores. La aventura transcurre a lo largo de 20 niveles que se basan en lugares como **Sicilia**, **St. Petersburgo** o **Japón**. El jugador podrá seleccionar entre una perspectiva en primera y tercera persona para llevar a cabo cada misión. También hay que destacar que la banda sonora ha sido compuesta e interpretada por la Orquesta Sinfónica de **Budapest**. La versión de ***Hitman 2*** para **PlayStation 2** verá la luz este año, aunque la fecha no está confirmada.



Las localizaciones del juego nos conducirán a través de exóticos lugares como Malasia o la capital de los zares.





Durante el juego se puede elegir entre una cámara en primera o tercera persona.

MICROSOFT

Xbox ya está a la venta

Manu Tenorio, uno de los participantes de *Operación Triunfo*, fue el encargado de emular a **Bill Gates** en **España**. El acontecimiento tuvo lugar en *Centro Mail* de Callao (**Madrid**), el día 13 de marzo. El afortunado comprador de la primera **Xbox** la recibió de manos del popular cantante. Además, **Microsoft** premió a todos los que adquirieron la consola en *Centro Mail* durante la presentación con uno de sus primeros juegos, *Fuzion Frenzy*. Las largas colas a la puerta de la tienda de la calle Preciados confirmaron la expectación causadas por el lanzamiento y la presencia del artista.



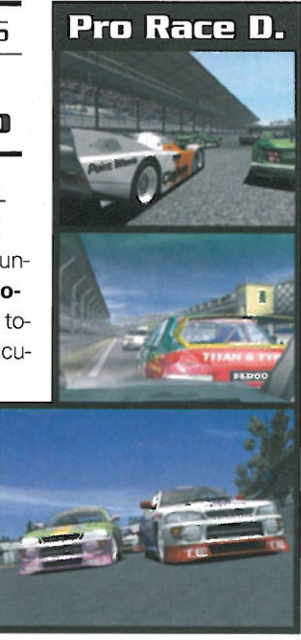
Manu Tenorio *posa junto al primer comprador de* ***Xbox*** *en nuestro país.*

CODEMASTERS

Novedades para este año

Pro Race Driver es la nueva incursión de la compañía inglesa en el género automovilístico en **PS2**. Junto a la emoción de las carreras, **Codemasters** ha intentado darle un toque cinematográfico con espectaculares escenas rodadas con la tecnología de la película *Final Fantasy*. Por otro lado, **Xbox** y **PS2** podrán disfrutar con las aventuras del capitán **Lewis Stone** en la épica fuga del *Castillo de Colditz*, el campo de prisioneros más seguro de la 2ª Guerra Mundial.

Pro Race D.



Prisioner of War

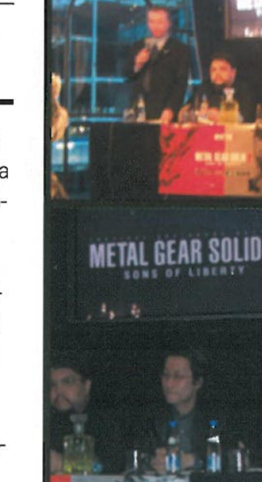


*Camuflaje, acción y toda la emoción de la Gran Guerra hacen de **POW** un título muy especial.*

HIDEO KOJIMA

Presenta Metal Gear Solid 2 en Europa

El pasado día 28 de febrero, **Konami** presentó ***Metal Gear Solid 2*** a la prensa europea. Para el acontecimiento, la compañía contó con la presencia de su creador, **Hideo Kojima** y el compositor de la banda sonora, **Harry Gregson Williams**. El artífice de una de las sagas más populares de **PlayStation 2**, fue elegido por la revista *Newsweek* como una de las 10 personas más influyentes del mundo, siendo el único representante de este sector que aparecía en dicha lista. Algo que nos puede dar una idea de la magnitud de su obra tanto dentro como fuera del mundo del videojuego. Una discoteca a orillas del **Támesis** fue acondicionada representando el barco donde comienza el juego para ambientar la presentación. En la rueda de prensa, según **Kojima**, a él le hubiera gustado que ***MGS2*** fuera traducido y doblado a todos los idiomas posibles pero no se pudo conseguir por falta de tiempo. Por supuesto, no quiso avanzar nada sobre futuros proyectos.



***Hideo Kojima** durante la rueda de prensa que tuvo lugar en la capital inglesa.*

CRYO

Zidane Football Generation

La estrella madridista protagonizará un simulador futbolístico de **Cryo** para **PSone** y **PlayStation 2**. Para que el título alcance un grado de realismo casi perfecto, la compañía francesa sometió a **Zinedine Zidane** a una sesión de captura de movimientos, donde ejecutó las diabluras que le han hecho famoso en todo el mundo. Aparece con la camiseta del Real Madrid y de la selección gala. La empresa española **STT** es la responsable del *motion capture* que duró cerca de tres horas en un estudio de televisión de la capital española. El centrocampista francés tuvo que llevar unas gomas con una serie de sensores de caucho en brazos, pies y cabeza que transmitían los movimientos que realizaba, en una superficie de cemento de apenas 3 por 5 metros, a un ordenador para procesarlos. Durante la sesión, el futbolista hizo gala de su gran profesionalidad y maestría con el balón.



El jugador del Real Madrid declaró que se sentía como un extraterrestre al verse de esa guisa, refiriéndose a los sensores que capturarían sus movimientos.



CODEMASTERS

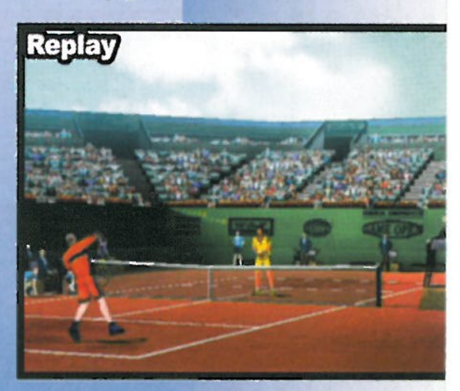
Apuesta por el fútbol

Codemasters está desarrollando una serie de juegos de fútbol dedicados en exclusiva a diferentes clubes de **Europa**. Arsenal y **Chelsea** ya están confirmados, con todos sus jugadores recreados en 3D con gran realismo. La compañía confirmará en breve qué equipos españoles contarán con su propio juego para **PS2** y **Xbox**.

VIRGIN

El tenis según Virgin

El tenis invade **PS2**. En esta ocasión con un título de **Virgin** de corte *arcade*. El juego cuenta con 8 personajes, aunque es posible crear uno nuevo que podrás poner a prueba en cuatro superficies diferentes: hierba, tierra batida dura y pista cubierta. Además, la opción multijugador permite competir hasta a cuatro jugadores.



PROEIN

Distribuye Rage

Desde el 25 de marzo, **Proein** pondrá a la venta las producciones de la firma británica **Rage Games Ltd.** Juegos como *David Beckham Soccer* (**PSone**, **GBC** y **GBA**), *Denki Blocks* (**GBC** y **GBA**) un divertido juego de *puzzles*, *Pocket Music* (**GBC** y **GBA**) versión de *Music* de **PSone** para portátiles y *GTC Africa* (**PS2**), un título de rallys.

GRUPO ZETA

Premios PlayStation 2 Revista Oficial



PlayStation 2 Revista Oficial (la única revista que incluye demos jugables para **PS2**) hizo entrega el pasado 5 de marzo de los galardones que premian a los mejores videojuegos para esta consola aparecidos durante el año 2001. Al evento acudieron todas las compañías españolas distribuidoras de software para este soporte, así como responsables de la revista y de Grupo Zeta, encabezados por **Juan Fernández-Aguilar**, Director General de Grupo Zeta; **Carlos Ramos**, Director General de la Unidad de Revistas de Grupo Zeta; **Luis Jorge García**, Director Editorial de la División de Revistas de Informática y Videojuegos y **Marcos García**, Director de PlayStation 2 Revista Oficial.

*Es esta foto de grupo, y de izquierda a derecha, podemos ver a los representantes de las compañías a las que pertenecen los videojuegos para **PlayStation 2** que resultaron ganadores de los premios de las diferentes categorías. **Ignacio Pérez Dolset**, de Proein; **Francisco Arteche**, de Electronic Arts; **Susana González**, de Konami; **María Jesús López**, de Sony C. E.; **Izaskun Ríos**, de Vivendi; **James Armstrong**, de Sony C.E. y, junto a ellos, **Carlos Ramos**, de Grupo Zeta.*

Premio al Mejor Juego

Clasificación

1. **GRAN TURISMO 3 A-SPEC**
2. DEVIL MAY CRY
3. GRAND THEFT AUTO 3
4. SILENT HILL 2
5. R. EVIL CODE: VERONICA X



Premio de la Redacción

GRAND THEFT AUTO 3



Premio al Mejor Juego de Conducción



Clasificación

1. **GRAN TURISMO 3 A-SPEC**
2. WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
3. BURNOUT
4. GRAND THEFT AUTO 3
5. F1 2001

Premio al Mejor Juego de Aventura

Clasificación

1. **DEVIL MAY CRY**
2. JAK & DAXTER
3. SILENT HILL 2
4. RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X
5. BALDUR'S GATE

Premio al Mejor Juego Acción - Shoot'em-up

Clasificación

1. **HALF-LIFE**
2. 007: AGENTE...
3. DEVIL MAY CRY
4. TIME CRISIS
5. GRAND THEFT AUTO 3



Premio al Mejor Juego de Deportivo

Clasificación

1. **PRO EVOLUTION SOCCER**
2. FIFA 2002
3. SSX TRICKY
4. TONY HAWK 3
5. NBA LIVE 2002



TORNEO STARCRAFT -BROOD WAR-

1 vs 1

tU EStraTEGiA eNTrA En JUegO

En lA EdiCióN dE eSte aÑo
CoNFEdEracióN pRePARa
eL TeRReNO dE BataLLa.
EnFrénTate A JUgaDoreS
De tODa EspaÑA paRA ConSEGUiR
LAs taRJEtaS gRÁfiCAS
De MáS PrEstaCIOneS dEL mErCAdO.
¡inSCríBEte aNTes deL 13 De AbRIL!



1er Premio. HERCULES 3D Prophet All in Wonder 8500 DV
"La tarjeta con mejor rendimiento para DOOM III" John Carmack, id Software



2º Premio. HERCULES 3D Prophet All in Wonder 7500 RC



3er Premio. HERCULES 3D Prophet 4000 XT 64Mb, Tv-Out





ADEMÁS PODRÁS CONSEGUIR UNAS FANTÁSTICAS FIGURAS DE STAR CRAFT, TRAÍDAS DIRECTAMENTE DESDE COREA

MÁS INFORMACIÓN EN TU SALA CONFEDERACIÓN O EN WWW.CONFEDERACION.COM

ALCALÁ DE HENARES C/ Mayor, 58 Tel.: 918 802 692 area51@confederacion.com	ALCOBENDAS C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 Tel.: 916 520 387 pegaso@confederacion.com	BARCELONA C/ Diputació, 206 Tel.: 933 232 235 odyssey@confederacion.com	BARCELONA CC. Glories Avda. Diagonal, 280 Tel.: 934 860 064 ueshiba_army@confederacion.com	BENIDORM C/ Tomás Ortuño, 80 Tel.: 966 806 982 templarios@confederacion.com	BURGOS C/ Avellanos, 4 Tel.: 947 271 166 atlantis@confederacion.com	CASTELLÓN Av. Rey Don Jaime, 43 Tel.: 964 340 053 solaris@confederacion.com	ELCHE (Alicante) C/ Alfonso XII, 20. Local B. Tel.: 965 459 395 phobos@confederacion.com
FUENGIROLA (Málaga) Ed. Windsor Park Av. Jesús Santos Rein, 19 Tel.: 952 666 663 memorycall@confederacion.com	GIRONA C/ Emili Grahit, 63-67 Tel.: 972 224 729 racket_factory@confederacion.com	GRANADA C/ Luis Braille, 8 Tel.: 958 258 820 nova@confederacion.com	IRÚN C/ Luis Mariano, 7 Tel.: 943 635 293 warriors@confederacion.com	LEGANÉS C/ Mesones, 7 nigromantes@confederacion.com	LOGROÑO Avda. Doctor Múgica, 6 Tel.: 941 287 089 vastagos@confederacion.com	MADRID-Callao C/ Preciados, 34 Tel.: 915 238 011 recios@confederacion.com	MADRID-Moncloa C/ Meléndez Valdés, 54 Tel.: 915 500 250 deimos@confederacion.com
MÁLAGA Pº de los Tilos, 30 Tel.: 952 362 856 raptors@confederacion.com	MÓSTOLES Avda. Portugal, 8 Tel.: 916 171 115 rebel_moon@confederacion.com	MOTRIL C.C. RADIO VISIÓN C/ Nueva, 44 Tel.: 958 600 434 ext. 208 radi@confederacion.com	PAMPLONA C/ Iturrama, 28 (trasera) Tel.: 948 198 031 hackers@confederacion.com	PAMPLONA (Barañain) Av. de Pamplona, 33 Tel.: 948 074 447 dock_bay@confederacion.com	SAN SEBASTIÁN Avda. Isabel II, 23 Tel.: 943 445 660 shogun@confederacion.com	STA. CRUZ DE TENERIFE Av. Bélgica, 1 (Ed. Chapatal) Tel.: 922 222 404 nivel21@confederacion.com	VALENCIA C/ Ribera, 8 Tel.: 963 940 311 falcons@confederacion.com

PRÓXIMA APERTURA: VALLECAS (MADRID)

NUEVAS FRANQUICIAS: 917 791 304 y expansion@confederacion.com



VIVENDI U

Esta compañía está viviendo uno de sus momentos más productivos y creativos. Así lo confirma el extenso y variado catálogo que abarca casi todas las plataformas. Sin duda, la mejor táctica para hacerse un hueco entre las grandes compañías del sector.

PLAYSTATION 2

THE THING



Los desarrolladores han recreado el ambiente angustiante que tanto éxito dio a la película en 1982.

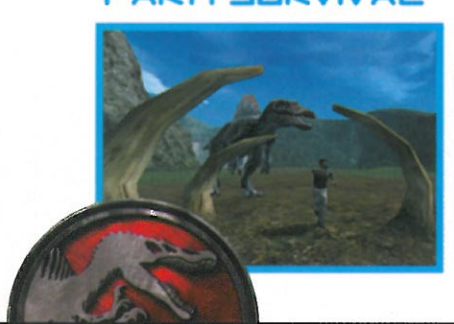
La consola de **Sony** va a ser una de las mayores beneficiadas con la avalancha de títulos de esta compañía. Destaca *The Thing*, un *Survival Horror* basado en la película del mismo nombre de **John Carpenter**. Dentro del mismo tono aventurero se encuentra *Jurassic Park Survival*. El género de plataformas cuenta con dos juegos prometedores, un nuevo capítulo de la saga *Spyro* y las desventuras de una pequeña heroína en *Malice*. La lista termina con *Dinoz*, un título deportivo.



Desarrollado por **Sierra**, Malice es uno de los títulos más esperados dentro del género plataformas. También saldrá para **Xbox**.

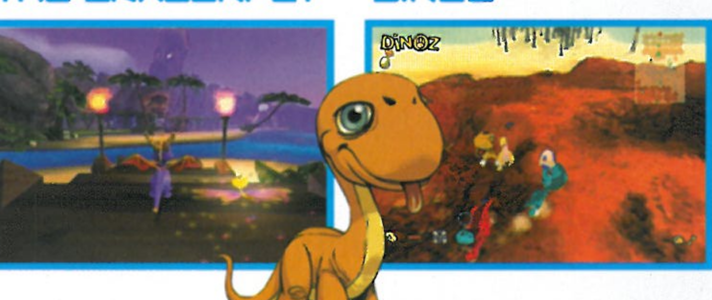
MALICE

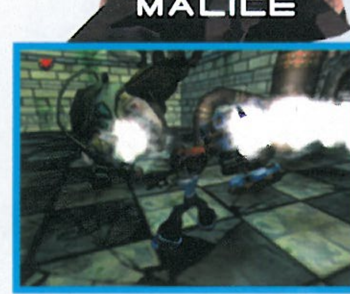
JURASSIC PARK SURVIVAL



SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY

DINOZ





GAME BOY ADVANCE

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

El RPG se basa en las dos primeras novelas de **Tolkien** y el jugador podrá controlar a los nueve integrantes de La Comunidad.





La portátil de **Nintendo** también ha entrado en los planes de **Vivendi**. *El Señor De Los Anillos* es el título más llamativo. Basado en *La Comunidad Del Anillo* y la mitad de *Las Dos Torres*, **Vivendi** ha dado forma a un *RPG* de increíble factura para **GBA**. *Crash Bandicoot* se confirma como otro invitado de lujo recuperando su estilo y carisma para esta consola. Un último título, *Monster Force*. Un divertido plataformas que nos conduce hasta *Monsterland* para restaurar la paz y el orden.

MONSTER FORCE

CRASH BANDICOOT XS



NIVERSAL PUBLISHING

GAME CUBE

Aunque todavía se encuentra en un periodo muy temprano de desarrollo, muchos han puesto sus ojos en el título de **Vivendi** protagonizado por **Bilbo Bolsón**. Una aventura de acción con perspectiva en tercera persona que da vida a la novela de **Tolkien**, *The Hobbit*. **Vivendi** también está programando otro juego para **GameCube**. Un *shooter* en primera persona donde encarnamos a **McLane**, el héroe de *La Jungla De Cristal*, unos años después de los hechos ocurridos en el último capítulo de la saga. Técnicas de camuflaje, un variado arsenal y acción sin límites para evitar que un grupo de terroristas lleve a cabo su siniestra misión.



THE HOBBIT

*El fascinante mundo creado por **Tolkien** en El Hobbit ha servido de inspiración a **Inevitable Ent.** para crear una aventura de acción que verá la luz en el 2003.*



DIE HARD: NAKATOMI PLAZA



XBOX

Después del reportaje del número pasado, poco más podemos contar de *El Señor De Los Anillos*, sin duda la apuesta más fuerte de **Vivendi** para la consola de **Microsoft**. Pero a parte de la increíble aventura de **Frodo**, la compañía tiene preparados dos juegos más para **Xbox**. El primero, es la versión de *Crash Bandicoot* que vio la luz en **PS2**, esta vez bajo la tutela de **Traveller's Tales**. El segundo recrea las andanzas del que fuera el indiscutible rey de las artes marciales, **Bruce Lee**. Sus creadores combinan la esencia de un *beat'em-up* como *Final Fight* con los típicos juegos de lucha a través de 30 fases.

CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX



BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON





EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Una aventura épica para la máquina de Bill Gates.

WHAT YOU WANADOO?

DANI 3PO

La desarrolladora y distribuidora francesa **Wanadoo** tiene preparada para el 2002 una **variada línea** de productos para **Playstation 2**.

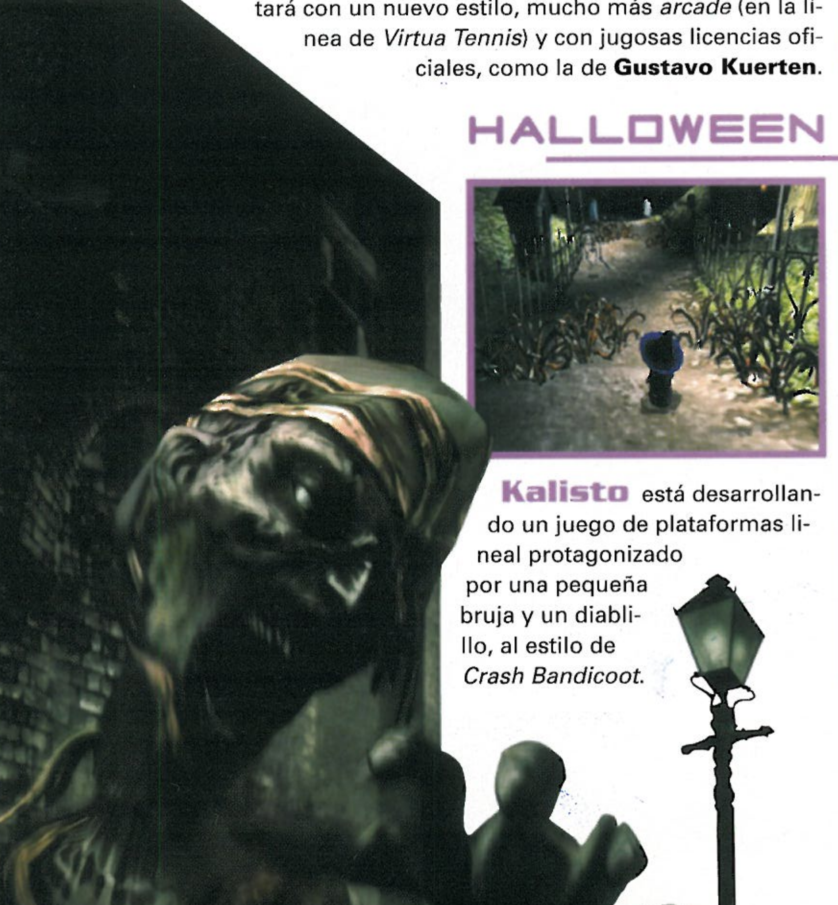
Formando parte del complejo entramado de **France Telecom**, **Wanadoo** es más conocida en **España** por sus negocios en **Internet**. El pasado año su repertorio de lanzamientos fue más bien discreto (también distribuyen los juegos de **Cryo**). Sin embargo, parece que su propósito de colocarse entre las desarrolladoras de videojuegos más importantes de **Europa** es bastante fuerte. En **París**, recientemente presentaron sus lanzamientos para este año, centrándose sobre todo en **PS2** (aunque también aparecerán versiones para **GBA** de algunos de sus juegos). Una cantera de jóvenes programadores internos, aparte de varios grupos de desarrolladores exteriores trabajan bajo su tutela. La característica más representativa de este conjunto de juegos es la variedad y la originalidad de algunos de ellos, tratando de ofrecer alternativas atractivas a los «monstruos sagrados» del género. Veremos si lo consiguen.

ROLAND GARROS 2002



Carapace, como en años anteriores, está dando los últimos toques a esta entrega del *Grand Slam* francés. Contará con un nuevo estilo, mucho más *arcade* (en la línea de *Virtua Tennis*) y con jugosas licencias oficiales, como la de **Gustavo Kuerten**.

HALLOWEEN



Kalisto está desarrollando un juego de plataformas lineal protagonizado por una pequeña bruja y un diablillo, al estilo de *Crash Bandicoot*.

IRON STORM



Los parisinos **4X Studios** presentaron el juego estrella de la compañía para este año. Un *shoot'em-up* en primera y tercera persona con un apartado gráfico espectacular, que transcurre en una ficticiamente alargada Primera Guerra Mundial.

CURSE



Una aventura de acción al más puro estilo *Survival Horror* de títulos como *Resident Evil* que nos sumerge en una historia de ancestrales maldiciones egipcias.

INQUISITION



Desarrollado por **Wanadoo**, pretende ser una especie de *Metal Gear Solid* pero ambientado en el **París** medieval. El protagonista es un ladrón con recursos.

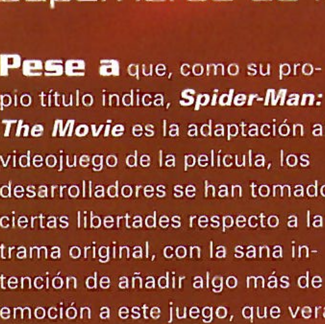


SPIDER-M

Treyarch nos presenta el siguiente paso evolutivo al genial **Spider-Man** de Neversoft, inspirándose en la inminentente **adaptación cinematográfica** del superhéroe de Marvel.

Pese a que, como su propio título indica, ***Spider-Man: The Movie*** es la adaptación al videojuego de la película, los desarrolladores se han tomado ciertas libertades respecto a la trama original, con la sana intención de añadir algo más de emoción a este juego, que verá la luz en todos los sistemas de nueva generación conocidos: **PS2**, **Xbox** y **GameCube**. El enemigo principal seguirá siendo el Duendecillo Verde (interpretado en la película por el genial **Willem Dafoe**), pero **Treyarch** ha invitado a unos cuantos supervillanos más para que se unan a la caza del «trepamuros». El escorpión, **Shocker** y el **Buitre** aparecerán en las tres plataformas, pero serán los usuarios de **Xbox** los que disfrutarán en exclusiva de uno de los villanos más carismáticos del universo de *Spider-Man: Kraven*, el cazador. Al parecer, no es la única ventaja que ofrecerá la versión para la máquina de **Microsoft**. Contará con dos fases más (24 frente a los 22 niveles de **PS2** y **GC**) y el *frame rate* no bajará de 60 fps. La mecánica de ***Spider-Man: The Movie*** está directamente heredada del célebre juego de **Neversoft** (hoy enfrascados en las múltiples secuelas de *Tony Hawk's Pro Skater*) lo que es toda una garantía de que no sólo disfrutaremos de un bonito espectáculo, sino que nos lo pasaremos en grande surcando los cielos de **NY** junto al bueno de **Peter Parker**. Si las cosas no se tuercen a última hora, tendremos ración doble en mayo de *Spider-Man* (juego y película). Ojalá que la espera no os haga subiros por las paredes.

*El **Escorpión** es sólo uno de los villanos invitados por **Treyarch** para el juego. Le acompañan el **Cuervo**, **Shocker** y, en **Xbox**, **Kraven** el cazador.*





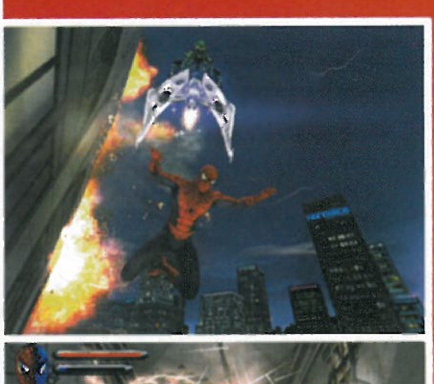
*El nuevo engine gráfico desarrollado por **Treyarch** para este **Spider-Man: The Movie** promete ofrecernos vertiginosos saltos y combates aéreos entre el espectacular «Skyline» de la gran manzana.*













AN

THE MOVIE







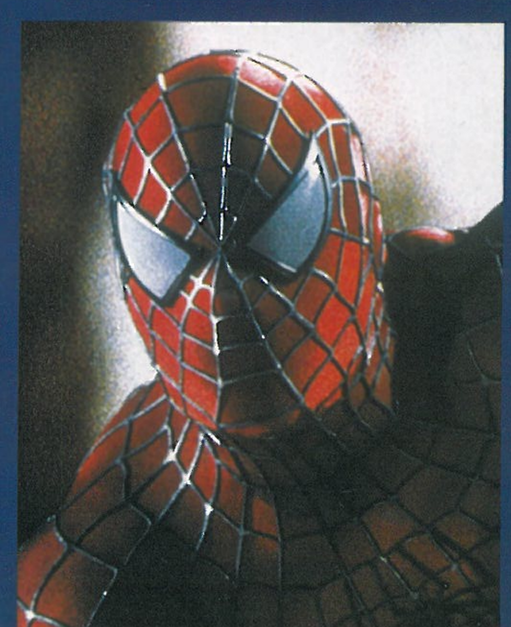
LA PELÍCULA



SAM RAIMI PONE SU TALENTO AL SERVICIO DE UNO DE LOS MAYORES CLÁSICOS DE LA HISTORIA DEL CÓMIC.

Por Hollywood circulan rumores acerca de la mucho más que grata impresión que ***Spider-Man: The Movie*** ha causado entre unos cuantos «mandamás» de **Columbia**, tras ser testigos de un pase preliminar. Los que venimos siguiendo la carrera de **Sam Raimi** desde los *lejanos tiempos de Posesión Infernal*, no nos sorprendemos lo más mínimo. Si **Raimi** fue capaz de extraer oro puro de un héroe inventado y totalmente falto de carisma llamado **Darkman**, ¿qué no haría con la joya de **Marvel**? Y si encima está respaldado de un presupuesto multimillonario y el talento de actores como **Willem Dafoe** (el Duendecillo Verde), **Tobey Maguire** (Peter Parker/Spider-Man) y **Kirsten Dunst** (Mary Jane), el resultado no puede ser otro que el *blockbuster* del año. Siempre y cuando **George Lucas** y su *Episodio II* le den permiso.

Willem Dafoe *se pone en la piel de el Duendecillo Verde, el peor enemigo del hombre araña. Ya puede hacerlo bien, los ojos de millones de fans del comic estaremos observándole.*





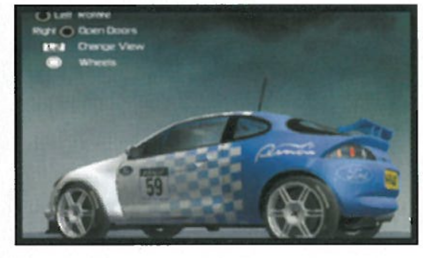
V-RALLY

DE LUCAR

V-Rally, una de las **sagas más emblemáticas** del mundo del motor en PlayStation, da el salto a PS2 con una potente y espectacular entrega, **fiel a la tradición** pero con algunos **cambios** realmente **importantes**. Su calidad, preciosismo y jugabilidad, convierten a V-Rally 3 en uno de los principales candidatos al trono.

En Eden Studios parecen tenerlo todo muy claro y no muestran ninguna inquietud o temor ante el que muchos consideran duelo del año en el género: ***V-Rally 3*** *VS Colin McRae 3*. Las directrices de ***V-Rally 3*** son tan claros que están seguros de contar con una buena parte del apoyo del público. Los que gusten de la simulación y el rigor se quedarán con **V-Rally 3** y, los que prefieran el estilo *arcade*, se decantarán por *Colin McRae 3*. Creen que la competencia es beneficiosa y que la gente sabrá valorar el tremendo esfuerzo realizado para satisfacer las demandas que los usuarios mostraron en distintas encuestas. Realismo en la conducción, gran calidad gráfica tanto en los vehículos como en los escenarios, y un modo Carrera en el que crearemos nuestros propios pilotos y competir varias temporadas en diferentes categorías. Dicho y hecho. Conducción hiperrealista en cualquiera de las superficies y condiciones climatológicas, un

> Vuelven a apostar por la simulación y se han eliminado elementos tan característicos como el editor de circuitos o el modo con rivales



*En estas imágenes podéis observar diferentes momentos de la programación y diseño de **V-Rally 3**. Las horas de trabajo de los distintos equipos dan como resultado un juego con todo el rigor de la simulación y una impactante calidad gráfica. Eso es lo que espera el aficionado.*

La velocidad está perfectamente calculada y se ha estudiado al máximo el control del coche para que no sea demasiado sencillo. No quieren que sea un paseo.

*Los programadores de **Eden Studios** creen que Colin McRae 3 no será competidor de **V-Rally 3**. Cada uno tiene un enfoque y objetivos completamente distintos.*







control manejable pero algo más exigente de lo normal, daños en el vehículo de todo tipo y grado para los accidentes (que afectarán a la conducción de maneras muy diversas), recorridos complejos y divertidos, rivales muy competitivos y un modo Carrera con tres divisiones que representan los pasos de un piloto en la realidad. Habrá innovaciones como la incorporación de nuevos iconos (con marcador de distancias) para la señalización de curvas y dificultades, o los daños personalizados que llegan a distinguir entre chocar con una roca o un árbol (la diferencia se nota hasta en el sonido). Mucho realismo, algunas novedades, pero también ciertos recortes que pueden ser preocupantes. Se prescinde del tradicional editor de circuitos, el modo para varios jugadores simultáneos y nuestro único rival será el crono. A pesar de estas ausencias, el resultado es tan brillante que muchos no repararán en ellas. En junio sabremos el verdadero valor de este ***V-Rally 3***.

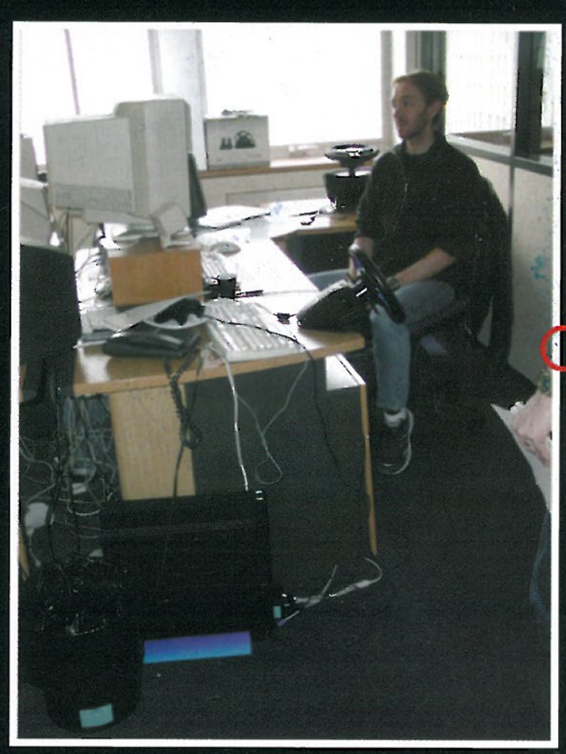
VISITA A EDEN STUDIOS

EL EQUIPO DE PROGRAMACIÓN ESTRELLA DE INFOGRAMES NOS RECIBE EN LYON

Eden Studio es, posiblemente, el mejor equipo de programación galo. Cuenta con dos divisiones, una dedicada a las aventuras y otra a los juegos de acción. Esta última, es la responsable de la saga *V-Rally* que en breve cumplirá un lustro en el mundo de las consolas. Sus veinte componentes trabajan a destajo para que ***V-Rally 3*** vea la luz el próximo mes de junio y, por primera vez según sus responsables, conseguirán llegar a la fecha de lanzamiento sin ningún apuro. La versión que nos mostraron, una *beta* con tres coches y cuatro tramos, ya presenta un aspecto realmente interesante. En ella se puede apreciar el extraordinario esfuerzo realizado por recrear metro a metro, árbol a árbol, cada uno de los escenarios de ***V-Rally 3***. Cada elemento y detalle ha sido integrado a mano y hay un diseñador distinto para cada uno de los cientos de metros que componen cada recorrido. Los coches, además de realismo y polígonos para aburrir, se desmontan según los golpes e incluso se han grabado distintos tipos de sonidos para los choques según el tipo de objeto contra el que impacten. Máximo realismo y belleza son el objetivo y podemos aseguraros que en ambos apartados ***V-Rally 3*** logrará satisfacer a los aficionados.



Los coches son uno de los elementos que más horas de trabajo han requerido. Los daños son espectaculares y durante la carrera se pueden desprender diferentes partes del vehículo. Cada golpe afecta de una manera distinta a la conducción.



Arriba, un testeador comprueba el control de los vehículos con diferentes tipos de mandos y volantes. También son los responsables de detectar posibles fallos en la dinámica y comportamiento del coche en carretera o de integración en el entorno.



*Los responsables de **Eden Studios** están convencidos de que la oferta de **V-Rally 3** para **PS2** calará en los buenos aficionados al mundo de los rallys y el motor. Aunque con importantes cambios, en lo fundamental será fiel al espíritu de la saga y, hasta la fecha, han obtenido unos resultados realmente impresionantes tanto en ventas como en crítica.*



En esta maqueta podéis apreciar el afán por recrear la realidad del entorno con el mayor rigor posible. Cada piedra, árbol o detalle ha sido puesto a mano.

LOS NUEVOS JUEGOS DE STAR WARS



El fenómeno de La Guerra de las Galaxias revive con más fuerza que nunca. Todo un aluvión de juegos basados en Star Wars se acerca, impulsados por el estreno en los cines de todo el mundo de Episodio II: El Ataque de los Clones.



17 DE MAYO



Será la fecha escogida para estrenar en **España** un filme que, por su acción y tenebrismo, muchos comparan ya con *El Imperio Contraataca*.

Con sólo un día de diferencia respecto al estreno americano, *Episodio II: El Ataque de los Clones* llegará a las pantallas españolas. Con esta película, **George Lucas** promete resarcirnos de toda la acción de la que carecía *La Amenaza Fantasma*, o eso parece al ver el último trailer desvelado por **Lucasfilm**, donde veremos al fin las célebres *Guerras Clon* en toda su gloria. La imagen romántica que ofrecía el primer trailer distribuido en los cines se hace añicos al ver a Anakin (**Hayden Christensen**) combatir al Conde Dooku (**Christopher Lee**) con dos sables láser o a Jango Fett luchar con Obi-Wan Kenobi (**Ewan McGregor**). Más información en **www.starwars.com**.



Es pronto para destripar la trama de Episodio II. Así que, sólo desvelaros que Jango Fett (izquierda) tiene mucho que ver con la creación de los Clones (arriba), predecesores de los Stormtroopers.

VISITAMOS EL RANCHO SKYWALKER Y LAS OFICINAS DE LUCAS ARTS





*A la derecha podéis ver a **Dale Geist**, productor de Star Wars Racer Revenge, desvelándonos algunos aspectos de su juego. Arriba tenéis la impresionante mansión principal del rancho Skywalker, centro neurálgico del imperio multimedia de **George Lucas**.*

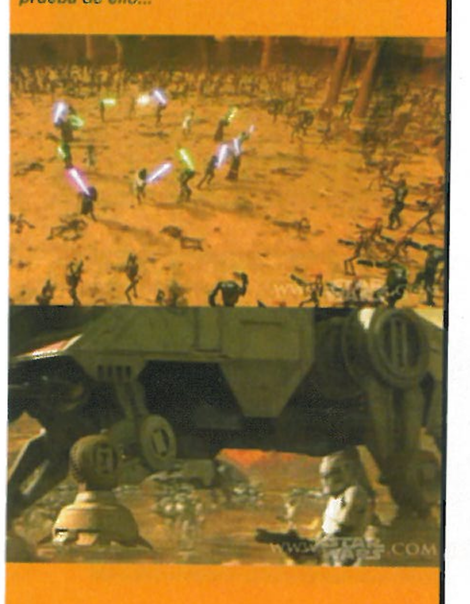
El pasado 21 de enero tuvimos la oportunidad de visitar, en exclusiva para **España**, las oficinas de **LucasArts** en **San Rafael, California**, para conocer de primera mano los cuatro nuevos títulos basados en *Star Wars* a los que la compañía estaba dando los últimos toques. Algunos de ellos, como *Star Wars Racer Revenge*, ya se encuentran disponibles en el mercado nacional. Los otros tres (*Obi-Wan, Jedi Starfighter* o *Rogue Squadron II: Rogue Leader*), están a punto de hacerlo. Después de charlar y fusilar a preguntas a los responsables de cada uno de los cuatro juegos mostrados, se nos presentó la ocasión de testearlos y dar nuestra opinión sobre ellos a **Kathy Apostoli-Green**, *International Marketing* y *PR* de **LucasArts**, la cual nos cuidó excelentemente a lo largo de toda la jornada. Por la tarde, nos esperaba el plato fuerte: visitar el rancho *Skywalker*, hogar y cuartel general de **George Lucas** y sus múltiples divisiones (*Skywalker Sound*, etc.). El interior de la mansión (donde no se permitían las fotografías) alberga salas de proyección, distintos comedores, una gran biblioteca y vitrinas repletas de curiosidad y objetos relacionados con filmes producidos y dirigidos por **Lucas**, desde *Willow* a *En Busca Del Arca Perdida*.







*Los componentes del Alto Consejo Jedi, con Yoda y Mace Windú (**Samuel L. Jackson**) tienen en Episodio II: El Ataque De Los Clones un papel mucho más importante que el desempeñado en La Amenaza Fantasma. Abajo tenéis una buena prueba de ello...*

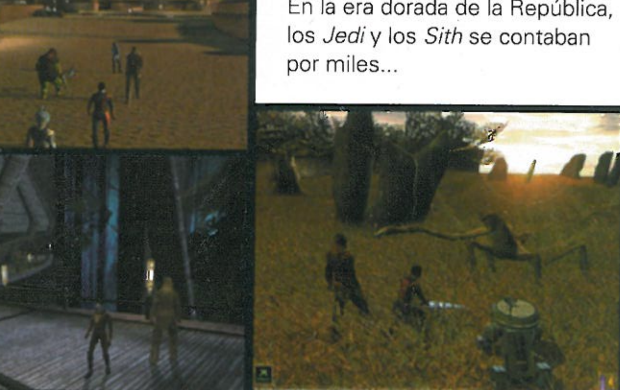


PRÓXIMAMENTE...

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

- **Plataforma:** Xbox
- **Fecha de aparición:** Finales de 2002

Bioware Corp., creadores de la saga *Baldur's Gate*, son los responsables de este *RPG* que se remonta 4.000 años antes de la primera película de *Star Wars*. En la era dorada de la República, los *Jedi* y los *Sith* se contaban por miles...



STARFIGHTER SPECIAL EDITION

- **Plataforma:** Xbox
- **Fecha de aparición:** Verano/Otoño 2002

Edición especial del primer *Starfighter*. Ofrece 5 nuevas misiones, gráficos mejorados y más pruebas para 2 jugadores.



BOUNTY HUNTER

- **Plataforma:** Sin confirmar
- **Fecha de aparición:** Finales de 2002

Lo único que ha desvelado **LucasArts** de este juego, protagonizado por **Jango Fett**, es el trailer incluido como *Bonus* en *Jedi Starfighter*.





ROGUE LEADER

El mejor juego de Star Wars de la historia llegará a España el próximo 3 de mayo, acompañando a GameCube el día de su lanzamiento.

Soy el primer tuno intergaláctico... ¡Eres alta y delgaada, como la princesa Amidaala!

Los germanos Factor 5, asentados en **EE.UU.** desde 1995, firman este rendido homenaje a la trilogía clásica de *Star Wars* (*La Guerra De Las Galaxias*, *El Imperio Contraataca*, *El Retorno Del Jedi*), en el que a lo largo de once fases podrás revivir, con un realismo y espectacularidad inéditos hasta ahora, las mejores secuencias de la saga galáctica. Desde la misión inicial, la destrucción de la Estrella de la Muerte sobre el planeta *Yavin*, el jugador asiste atónito a un despliegue visual y sonoro sin comparación posible con otro juego de *Star Wars*, recreativas incluidas. ***Rogue Leader*** es la secuela de *Rogue Squadron*, el sensacional *shooter* para **N64**, del que hereda su mecánica furiosamente *arcade* y el cual te permitirá pilotar lo más granado del bando rebelde (*X-Wing* o *Halcón Milenario*) y de la flota imperial (*Tie Fighter*). Y agarraos, porque llegará con gráficos a 60 Hz y textos y voces en castellano. NEMESIS



[+]

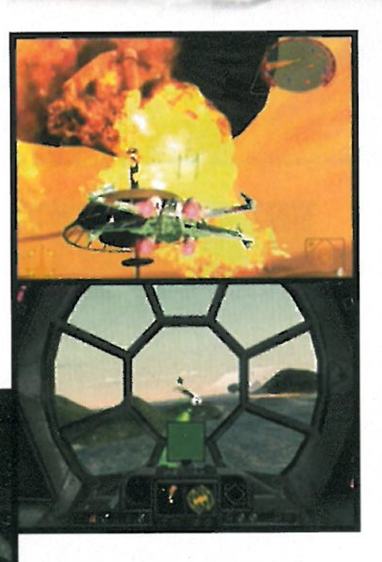
Los mejores gráficos jamás producidos para un juego *Star Wars*. Sonido Dolby Surr. Pro-Logic II. ¡Y encima es divertido!

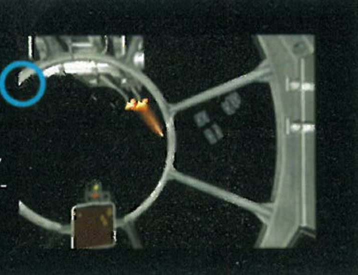
[-]

Algunos critican su mecánica excesivamente *arcade*. Y ahí se acabaron todos sus defectos...





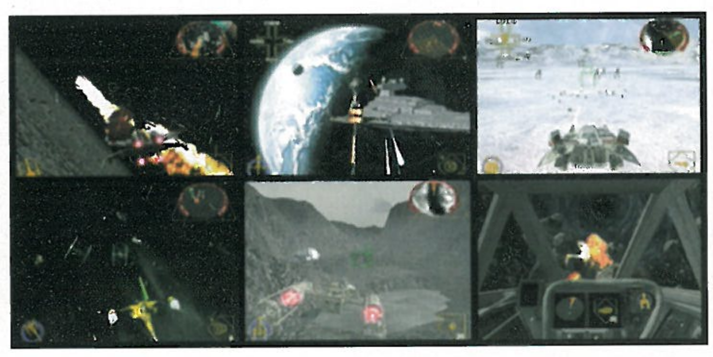




En determinados momentos se hace imposible distinguir los gráficos de *Rogue Leader* de las imágenes originales de *Star Wars*, la película

MISIONES EXTRA

Rogue Leader no cesa de sorprendernos. Además de las 11 misiones estándar, podrás acceder a 5 misiones especiales, algunas basadas en momentos clásicos de la saga, como la fuga de La Estrella de la Muerte.







JEDI STAR



LucasArts presenta el primer juego Star Wars que utiliza escenarios, enemigos y vehículos de Episodio II: El Ataque De Los Clones.



La oportunidad de pilotar por primera vez el *Jedi Starfighter*, una de las naves estrella de *Episodio II: El Ataque De Los Clones*, es el plato fuerte de esta secuela del exitoso *SW Ep.I Starfighter*. Aunque no es la única novedad que ofrece este *shooter*, situado cronológicamente diez años después de la primera entrega. **Adi Gallia**, una de los componentes del Alto Consejo *Jedi* y coprotagonista de un juego anterior del universo *Star Wars* (*Jedi Power Battles*) traslada su dominio de La Fuerza al terreno de los combates espaciales. Por primera vez no sólo destruirás las naves *droides* de la Federación de Comercio con *lasers* y misiles, sino que tendrás la posibilidad de utilizar La Fuerza para crear un escudo, ralentizar la acción o atacar a tus enemigos. **Adi** es la encargada de pilotar el *Jedi Starfighter*. El otro personaje seleccionable es **Nym**, superviviente del *Starfighter* original, que volverá a pilotar el ágil y contundente *Havoc*. Salvo por la incorporación de La Fuerza, el resto de la mecánica de ***Jedi Starfighter*** se mantiene prácticamente invariable respecto a su predecesor. El espectacular *zoom* volverá a ser la herramienta clave para apuntar y destruir naves e instalaciones de la Federación de Comercio. Evidentemente, ***Jedi Starfighter*** está dirigido a los *fans* de *La Guerra De Las Galaxias*, pero destila calidad para dar y tomar. El entorno tridimensional se ha optimizado notablemente (según los propios programadores, se ha mejorado el



ENTRENAMIENTO
Dada la versatilidad de ***Jedi Starfighter***, te recomiendo pasar por los diferentes *Training*.



MODO COOPERATIVO
Cada una de las misiones del juego puede disfrutarse con la participación activa de un segundo jugador.

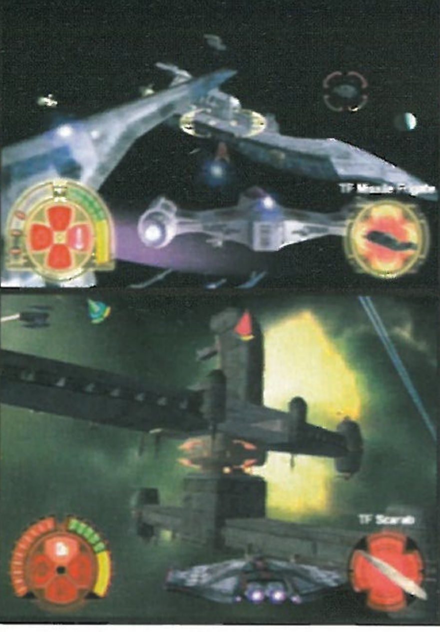


¡UTILIZA LA FUERZA!
Por primera vez podrás utilizar el ilimitado poder de La Fuerza, ya sea como un arma o como un escudo protector.

El Jedi Starfighter es utilizado por ***Obi Wan Kenobi*** *en una de las secuencias más espectaculares del Episodio II.*

FIGHTER









Jedi Starfighter *transcurre cronológicamente durante el Episodio II, 10 años después del anterior capítulo de Star Wars.*

engine original en un 30%) y el manejo es sorprendentemente fácil, pese a la gran cantidad de acciones que se pueden desempeñar con el *pad*. Cada una de las misiones puede jugarse en modo Cooperativo, con un segundo jugador, y la consecución de los 30 *Bonus* diferentes invita a jugar una y otra vez. Si buscas un buen simulador de vuelo *arcade* y ya tienes el genial *Ace Combat* de **Namco**, ***Jedi Starfighter*** es una opción muy a tener en cuenta. Y si eres un *fan* de *Star Wars*, puedes darte por perdido. Si este no te convence, te espera todo un aluvión de títulos más. **NEMESIS**

Ha elegido usted... Gasolina Super

EL VEREDICTO DE DARTH VADER

[+]

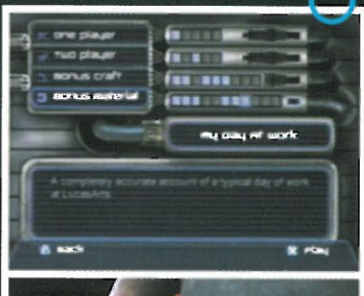
No verás otro juego de **PS2** con más extras que éste. Después de *AC04*, es el mejor simulador *arcade* para **PlayStation 2**.

[–]

Podrían estirarse un poquito e incluir la música de *Episodio II*, en lugar de explotar *Duel Of Fates* una y otra vez.

CONSIGUE HASTA 30 EXTRAS

Además de los objetivos primordiales, cada misión ofrece una tarea *Bonus* que, al ser resuelta, hará accesible un extra determinado. Encontrarás hasta 30 diferentes: galerías de bocetos y diseños, trailers de otros lanzamientos futuros de *Star Wars*, nuevas misiones para uno o dos jugadores, algunos vídeos muy divertidos y naves extras (como los legendarios *X-Wing* y *Tie Fighter*).







Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > EA/LucasArts Programador > LucasArts Jugadores > 1-2
Misiones > 15 + 5 (Training) Naves > 2 + 9 (Bonus) Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (156 KB)

GRÁFICOS 9,0

El motor gráfico se ha mejorado un 30% respecto al anterior *Starfighter* y eso se nota sobre todo en la suavidad de los gráficos. La conversión al sistema PAL es tan buena que no echarás en falta los 60 Hz.

MÚSICA / FX 9,0

Pese a estar basado en el *Episodio II*, ***Jedi Starfighter*** sigue explotando la banda sonora del capítulo anterior. La música es genial pero cansa ya un poco. Las voces en castellano son un buen detalle.

JUGABILIDAD 9,2

Pese a la gran cantidad de acciones que se pueden desempeñar con la nave, el control se hace realmente sencillo a los pocos minutos de juego. Además hay niveles de dificultad para todos los gustos.

DURACIÓN 9,0

Un *shooter* de este tipo no suele ofrecer mucha vida más allá del final, pero ***Jedi Starfighter*** es diferente gracias a los 30 extras diferentes que ofrece. Quemarás horas de juego hasta conseguirlos todos.



RACER REVENGE

Y en LucasArts pensaron... ¿Quién podría hacer un buen juego de **carreras de vainas** para PS2? ¿Qué tal los **creadores** de esas dos maravillas llamadas **ATV Off-Road** y **Splashdown**?

Dicho y hecho. Y **Rainbow Studio** respondió a la confianza de **LucasArts** con un dignísimo *arcade* de conducción, que podría haber llegado mucho más lejos de no ser por su relajado nivel de dificultad. Llegar al final de ***Star Wars Racer Revenge*** es pan comido para unos usuarios acostumbrados a dejarse el pellejo durante horas en simuladores de conducción mucho más duros de pelar. Pero nadie puede negar su increíble sensación de velocidad, la calidad de sus gráficos y su certero sistema de control. Pese a las velocidades de infarto que llegan a alcanzar los *pods* (también llamados vainas), su manejo es siempre preciso y perfecto, algo que el usuario agradecerá mucho si tenemos en cuenta lo intrincados que llegan a ser los circuitos de esta feliz secuela de aquel juego que visitó **Nintendo 64** y **Dreamcast**. Desde aquel celebrado *Star Wars Racer* y esta continuación, han transcurrido ocho hipotéticos años, en los que las reglas de las carreras de *pods* se han endurecido notablemente. **Anakin Skywalker**, bastante más crecidito, y **Sebulba** han vuelto a la competición para revivir la emocionante carrera de *Boonta Eve* (la célebre carrera de vainas de *La Amenaza Fantasma*). Esta vez, no sólo se recompensa al primero que llegue a la meta, sino también a los pilotos más agresivos, a aquellos que no duden en acosar al rival hasta lograr que se estrelle. Cinco planetas (*Tatooine*, *Sullust*, *Mon Calamari*, *Gamorr* y *Ryloh*) sirven de escenario a los 13 circuitos en que se divide ***Racer Revenge***. Salvo la ya mencionada brusquedad de los rivales, la mecánica es prácticamente idéntica a la del primer *Racer*: hay un Turbo del que no se debe abusar (o corres el

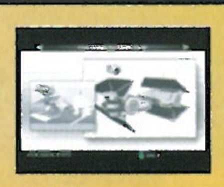




▌La acción de *Racer Revenge* transcurre ocho años después de *Episodio I*, un poco antes de *El Ataque de los Clones*▐



*En **Racer Revenge** los rivales no se andan con tonterías. A la mínima oportunidad que se les presente intentarán estrellar tu vaina contra las paredes. Eso si antes no te chamuscan la cabina con el calor de sus turbinas.*



EXTRAS
Logra la victoria en los diferentes torneos y accederás a las tres galerías de bocetos.



UN SONIDO DE CINE
Este juego pide a gritos un buen equipo de *Dolby Surround*. No has oído nada igual.



CORRE CON LOS COLEGAS
Existe un modo *Versus*, pero para qué engañarnos, al final nadie recurre a él.





Venid al Lado Oscuro...ofrecemos contrato indefinido y seguro dental.

riesgo de quemar los motores) y hay un botón de freno, aunque éste es totalmente testimonial. **Rainbow Studios** vuelve a dejar patente su talento a la hora de programar en **PS2** con este *arcade* de conducción, en el que todo discurre por pantalla con una suavidad y velocidad sorprendente. Incluso la versión PAL, pese a carecer de la ansiada opción de 60 Hz, se mueve con la misma calidad que el original NTSC. Y como en *Splashdown*, en **Rainbow Studios** no han perdido la oportunidad de incluir sonido *Dolby Surround*, de tal forma que si tienes la suerte de contar con un buen amplificador de sonido podrás convertir el juego en una experiencia 100% cinematográfica. Sentirás el traqueteo de las turbinas por toda tu casa mientras intentas no estrellarte contra una pared de piedra. De no ser por lo fácil que resulta llegar al final, ***Racer Revenge*** sería un rival digno de *Wipeout Fusion*. **LucasArts** da buena respuesta a aquellos que siempre tildan de mediocres a los juegos de *Star Wars*. Eso está empezando a cambiar. ***Racer Revenge*** es una muestra de ello. **NEMESIS**

Si quieres vivir el juego como en la célebre secuencia del Episodio I utiliza la cámara en primera persona.

EL VEREDICTO DE DARTH VADER

[+]

Ofrece una gran sensación de velocidad. Disfrutarás del mejor *Dolby Surround* oído hasta la fecha en **PlayStation 2**.

[-]

Gracias a las piezas adquiridas en la tienda de **Watto** no tardarás más de tres o cuatro horas en llegar al final del juego.

LOS SEÑORES DEL SITH

Los infames **Darth Vader** y **Darth Maul** son dos de los cinco personajes secretos que oculta ***Racer Revenge***. Si quieres saber cómo conseguirlos, consulta la Sección de Trucos.




Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > EA/LucasArts Programador > Rainbow Studios Jugadores > 1-2
Circuitos > 13 Vehículos > 18 + 5 (Secretos) Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (183 KB)

GRÁFICOS 8,7

Unos escenarios son más vistosos que otros, pero todos se mueven a la perfección. Pese a todo, nadie ha podido igualar la calidad gráfica de la recreativa de **Sega**, inspirada también en las carreras de vainas.

MÚSICA / FX 9,2

LucasArts sigue explotando hasta la extenuación la banda sonora de **John Williams**. Por suerte, la música es algo anecdótico en comparación con los sensacionales efectos de sonido en *Dolby Surround*.

JUGABILIDAD 9,0

El control de los *pods* (o vainas) es siempre impecable, a pesar de las grandes velocidades que llegan a alcanzar, y lo intrincado de los circuitos. Además, eso de estrellar a los demás es bastante divertido.

DURACIÓN 8,0

Finalizar todo el juego con medalla de oro está «tirao», pero conseguir a **Darth Vader** y al resto de personajes ocultos te costará lo tuyo en forma de horas y horas de juego.



PS2 **8,6** GLOBAL



OBI-WAN

Nacido en 1998 como **secuela de Jedi Knight**, a lo largo de estos años ha ido dando tumbos entre **diferentes sistemas** hasta llegar finalmente a **Xbox**.

Este largo periodo de casi cuatro años de anuncios y cancelaciones, cambios y mejoras, son la explicación de por qué a estas alturas llega al mercado un título basado en el *Episodio I: La Amenaza Fantasma*. ***Obi-Wan*** nació para ser la secuela de *Jedi Knight* (que a su vez era la continuación de *Dark Forces*), pero los años y el salto de **PC** a consola ha hecho desaparecer cualquier vestigio de *shooter* en primera persona hasta convertirlo en un puro y duro *beat'em-up*. De hecho, podría considerarse un clon de *Jedi Power Battles*, sólo que centrado en el personaje interpretado por **Ewan McGregor**. Salta a la vista que no se trata del mejor título para valorar el potencial gráfico de la **Xbox**, pues se podría haber conseguido algo parecido con **Dreamcast** (o incluso con **PSone** si me apuras), pero ***Obi-Wan*** ofrece algunas virtudes a tener en cuenta, empezando por la estupenda mecánica de juego. El *joystick* derecho del *pad* de **Xbox** se utiliza para controlar el sable láser de **Obi-Wan Kenobi**, al estilo del reciente *MGS 2: Sons Of Liberty* (cuando **Raiden** recibe la *katana* de manos de **Solid**) y el gatillo izquierdo libera La Fuerza, gracias a la cual el jugador puede ralentizar la acción (como en los *Bullet Time* de *Max Payne*), arrojar y controlar a distancia el sable, lanzar objetos a sus enemigos o incluso desarmarlos. A pesar de todos sus defectos, la mayoría referentes a su pobreza gráfica, ***Obi-Wan*** es el título que mejor ha sabido introducir el concepto de La Fuerza en el desarrollo y la mecánica de juego. La acción de ***Obi-Wan*** transcurre antes y durante lo narrado en *La Ame-*

*El clímax final de **Obi-Wan** incluye el duelo contra el aprendiz de **Sith Darth Maul**, en un duelo tan espectacular y reñido como el de la película.*



La culpa no es mía. Tuve una infancia difícil

EL VEREDICTO DE DARTH VADER



[+]

El doblaje al castellano es excelente, al igual que la mecánica del sable láser y el uso de La Fuerza.



[–]

Los gráficos son más que pobres. A una máquina tan potente como **Xbox** se le tiene que pedir muchísimo más.

naza Fantasma. Serás partícipe de acciones relacionadas con la película pero que no llegaron a aparecer en ella, como el viaje desde la nave de La Federación de Comercio hasta *Naboo* (al principio del filme). 15 fases de puro desarrollo *beat'em-up* en la que combatirás sable en mano a *droides* de combate, *Tusken Raiders* (lo que los castizos llamamos moradores de las arenas) y demás etnias del universo *Star Wars*. Muchas de las críticas vertidas hacia este juego por la prensa de lengua inglesa se referían a la pésima calidad de las voces de los personajes, algo que no nos afecta a los españoles, gracias al gran trabajo de localización ejercido por **Electronic Arts**. **Obi-Wan** está doblado por el mismo actor que le presta su voz en los *Episodios I* y *II* y el resto del doblaje es excelente. Es cierto que no merece la pena comprarse una ***Xbox*** por ***Obi-Wan***. Pero si ya la tienes, y eres un fanático de *Star Wars*, este juego podría llegar a interesarte. NEMESIS





*Como suele ser habitual en los productos de **Electronic Arts**, la localización al castellano es excelente, en especial todo lo referente al doblaje del juego.*







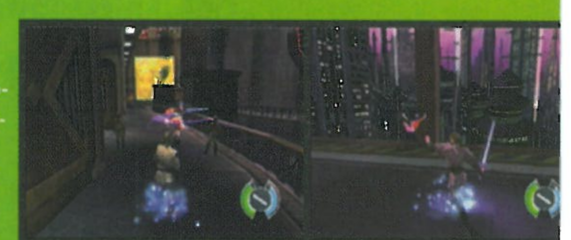
*Los gráficos de **Obi-Wan** son bastante pobres, pero por suerte eso no ha afectado a su gran jugabilidad.*




Sin duda hay títulos mucho mejores para Xbox, pero tampoco se le deben negar a ***Obi-Wan*** sus virtudes, en especial lo divertido que resulta a la hora de jugar

SIENTE EL PODER DE LA FUERZA

El gatillo izquierdo del *pad* libera La Fuerza. Aprende a utilizarla y podrás desarmar a tus enemigos, empujarlos, lanzar hacia ellos todo tipo de objetos o manejar el sable láser a distancia.



Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > EA/LucasArts Programador > LucasArts Jugadores > 1-2
Niveles> 15 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Disco duro.

GRÁFICOS 6,0

De una pobreza alarmante, tratándose de **Xbox**. Después de desembolsar 479 Euros por la máquina y 69.95 por el juego, mereces algo mucho mejor. El entorno 3D es bastante cutrecillo.

MÚSICA / FX 9,1

La música es la de costumbre, pero lo mejor son las voces en castellano, empezando por la del propio **Obi-Wan** doblado por el mismo actor que pone su voz en el cine. Los efectos de sonido son muy buenos.

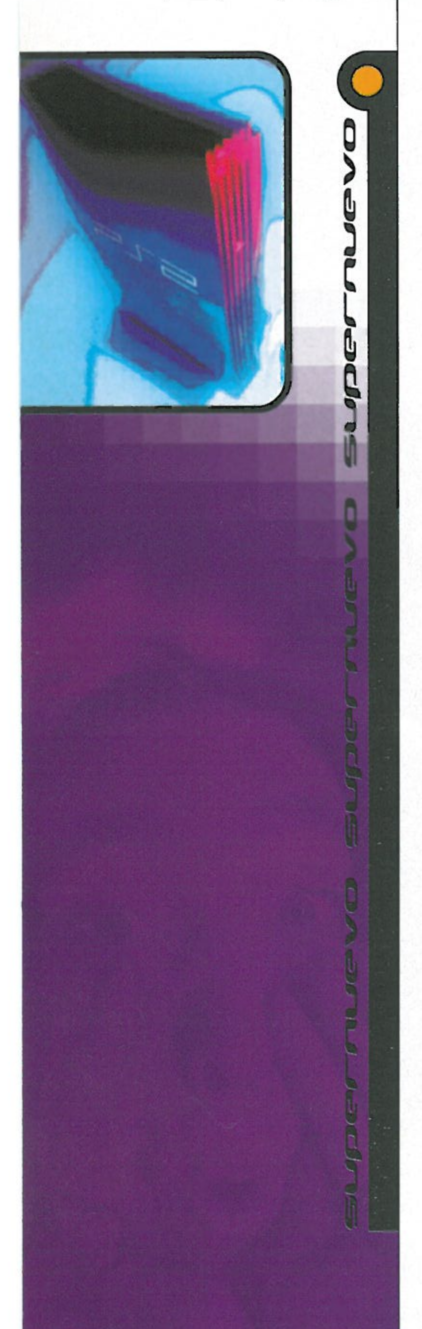
JUGABILIDAD 8,7

Puede que los gráficos sean un desastre, pero nadie pone en duda que ***Obi-Wan*** es muy diverido a la hora de jugar. El control del sable láser y la utilización de La Fuerza son todo un acierto.

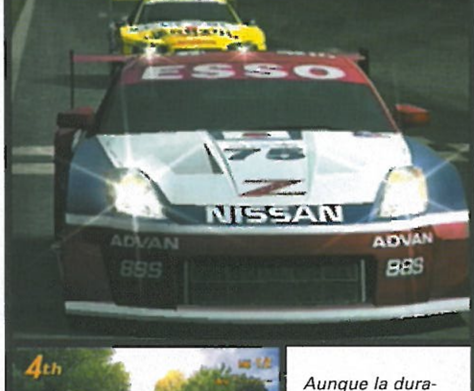
DURACIÓN 8,2

Obi-Wan es un juego bastante, bastante difícil y exige un buen dominio del sable láser (como arma y defensa) antes de saltar a fases posteriores. El modo *Versus* es flojete.

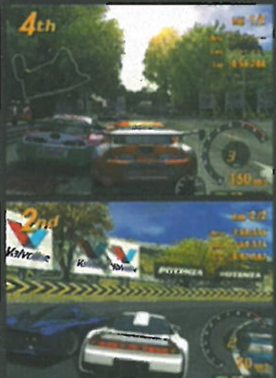












*Aunque la duración de **GT Concept** es bastante menor que la de GT3, os aseguramos que merece la pena. ¿Mantendrá en **Europa** el atractivo precio de la edición japonesa? Allí tan solo cuesta 3.200 ¥.*



*Más de 50 criaturas motorizadas de última generación se dan cita en **GT Concept**. Más salones del automóvil, coches de otras épocas y marcas podrían seguirle.*



GT Concept

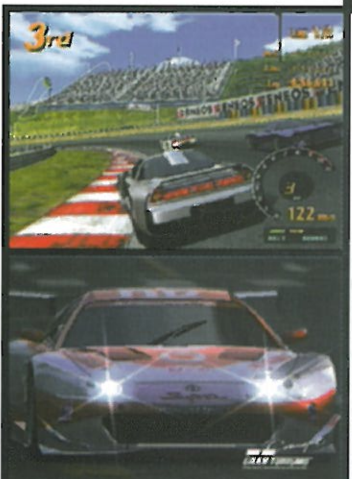
Un Gran Turismo creado en exclusiva para

Género > Simulador Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E.I. Programador > Polyphony País > Japón

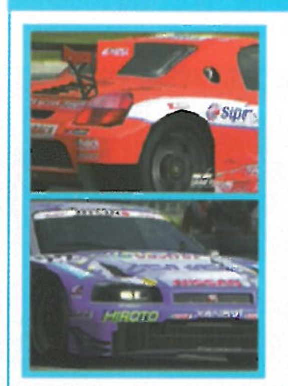
Este último episodio del mejor simulador de conducción llegó a las calles japonesas el primer día de este año 2002, y lo hizo para sorprender, primero por su reducido precio, tan solo 3.200 ¥, y segundo, por su gran calidad, alcanzando en tan solo 3 meses la cifra de más de 360.000 unidades vendidas. Y no es para menos, ya que sus creadores, **Polyphony**, han conseguido mejorar notablemente el acabado final de su ya legendario *Gran Turismo 3 A-spec*, el cual todavía nos sigue cautivando. Para aquellos que todavía no lo tengan, acaba de aparecer bajo el sello *Platinum*. Esta vez el grado de realismo es mucho mayor gracias a las mejoras en la dinámica y a la incorporación de reflejos en tiempo real sobre carrocerías y cristales. Las más de 50 máquinas perfectamente diseñadas que completan el juego provienen de la pasada feria japonesa del automóvil que tuvo lugar en **Tokio**, donde presentaron nuevos modelos, prototipos y los colores actuales de diferentes equipos de competición. Estos vehículos podremos conseguirlos compitiendo en los dos modos principales: Carreras y Licencia. Y dependerá del nivel de dificultad elegido al competir o el tiempo obtenido en el crono respectivamente. El esquema de juego se reduce a los modos Licencia, Carrera con dos niveles de dificultad, dos jugadores, Carrera Libre, *Status* del juego y duelo *I.Link*. Las novedades que caracterizan a ***GT Concept*** es la inclusión del *Lead Car* en las licencias y la opción de *zoom* en las cámaras de las repeticiones. No olvidemos que se trata de una actualización de corta duración pero de una calidad extrema que hará que más de una vez nos frotemos los ojos. El próximo mes de julio lo tendremos en **España**. ➪ JASON

Las repeticiones vuelven a poner de manifiesto las diferencias entre GT y el resto de simuladores de conducción. Pulsando Triángulo en el Replay seremos obsequiados con un magnífico zoom.

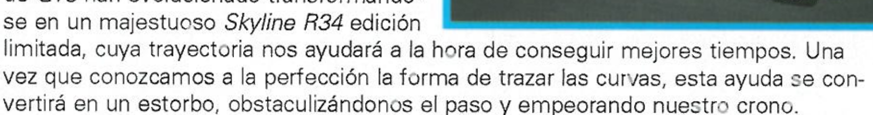
Aunque todo parecía presagiar que GT Concept era un maravilloso delirio japonés, en Julio lo tendremos en toda Europa



Las novedades de GT Concept



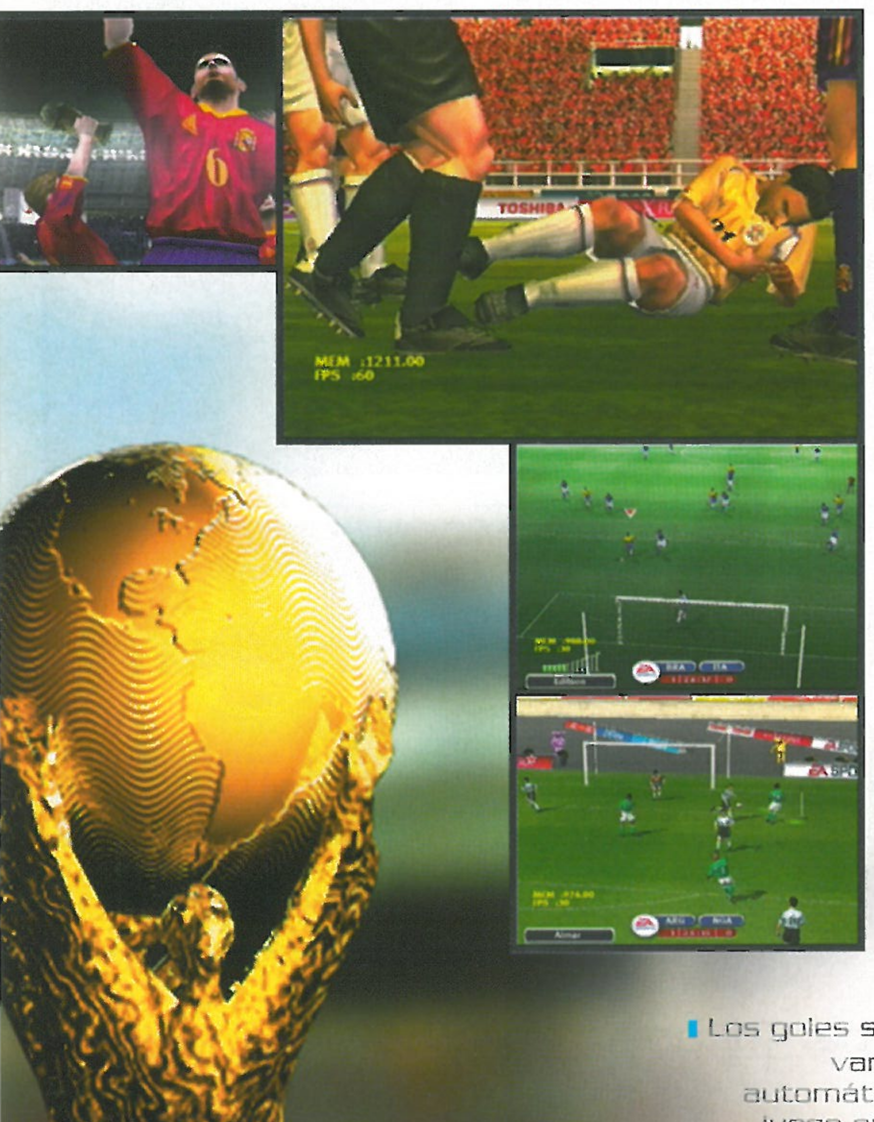
Gracias al *zoom* opcional que contienen todas las cámaras en la repetición podremos de una vez por todas apreciar la calidad más de cerca. Muchos detalles de los vehículos que pasan desapercibidos serán descubiertos gracias a esta opción. La otra innovación es que las antiguas estelas de color sobre el asfalto de *GT3* han evolucionado transformándose en un majestuoso *Skyline R34* edición limitada, cuya trayectoria nos ayudará a la hora de conseguir mejores tiempos. Una vez que conozcamos a la perfección la forma de trazar las curvas, esta ayuda se convertirá en un estorbo, obstaculizándonos el paso y empeorando nuestro crono.



maravillarnos con las novedades del Tokyo Motor Show

MUNDIAL FI

El **mundial de fútbol** a celebrar en Corea y Japón, además de aparecer en PSone, sirve como **prueba de fuego** para las **nuevas consolas** de última generación.



Desde 1990 todas las consolas han contado con un programa centrado, de forma exclusiva, en un mundial de fútbol. En este caso, el campeonato a celebrar en **Corea** y **Japón**, en el verano de este año, se va a convertir en una prueba de fuego para ver lo que pueden ofrecer consolas como **Xbox**, **Game Cube** y **PlayStation 2**. A ellas se le suma **PlayStation**, que ya cuenta entre su catálogo de juegos con un programa centrado en el mundial de **Francia** (*Copa del Mundo Francia 98*). El citado título también fue creado por **Electronic Arts**, que de esta manera se convierte en la única compañía con dos licencias de un mundial de fútbol (tanto **Sega** *Italia 90* como **US Gold** World *Cup USA 94* sólo cuentan con una). La mencionada licencia hace posible reproducir multitud de aspectos de la cita mundialista. Así, la mascota, el balón oficial o el calendario son un fiel reflejo de lo que nos espera en el próximo verano. También los estadios reales han sido recogidos de una forma fiel, a lo que se añade un intento por reflejar todo el ambiente de los graderíos (con banderas y lanzamientos de papeles) y de los prolegómenos (con rayos láser y calentamientos). Una vez sobre el césped, **EA** ha utilizado la base técnica empleada en la versión de *FIFA 2002* para **PS2**. Por ello se mantiene el sistema de pases que constituyó la principal novedad del citado juego. Entre las novedades, los programadores se están centrando en mejorar los movimientos de los balones aéreos y en especial de los remates y controles en este tipo de jugadas, aunque para poder valorar el resultado será necesario esperar a versiones más avanzadas. Como es lógico, en este tipo de programas desaparecen los

Los goles son recogidos en varias repeticiones automáticas. Además, el juego puede pararse en cualquier momento para analizar cualquier acción



Como en anteriores entregas, los primeros planos siguen siendo uno de los aspectos más destacados del programa.

FA 2002



Los integrantes de cada selección están bastante actualizados. Prueba de ello es la presencia de Puyol en España

clubes, dejando a las selecciones como los únicos equipos disponibles. Sus componentes están bastante actualizados, incluyendo a algunos jugadores estrellas por combinado nacional. En el apartado sonoro, **Manolo Lama** y **Paco González** vuelven a ser los encargados de amenizar las versiones para **PS2** y **PSone**, mientras que las de **Xbox** y **GC** no dispondrán de los que son los mejores comentarios futbolísticos del mundo de las consolas. En las opciones, se reduce bastante el abanico al que nos tiene acostumbrados la saga *FIFA*. Sin embargo, en la *beta* analizada, aparece un modo aún inactivo, que hace suponer que existan algunas sorpresas, tal y como sucedió en el mundial de **Francia** con la reproducción de finales históricas. CHIP & CE





El mundial es el modo de juego estrella, aunque no se descartan sorpresas en la versión final.





Las principales mejoras se centran en el control de los balones aéreos. Por otra parte, el sistema de pases (la gran novedad de FIFA 2002) se consolida en la versión mundialista.

XBOX

Gráficamente

La versión de *Mundial FIFA 2002* para **Xbox** es algo más suave que la de **PS2**. Sin embargo, las opciones son similares y no incluye los magníficos comentarios de **Lama** y **González**.





GAMECUBE

Los usuarios de **Japón** y **Estados Unidos** cuentan con *FIFA 2002* como único simulador futbolístico. Técnicamente la nueva versión es muy similar al mencionado título. Tampoco se traducen los comentarios.





super nuevo

XBOX

New Legends

Género > Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > THQ Programador > I.M. País > EE.UU.

Infinite Machine, creadores del famoso **Jedi Knight** para **PC**, comenzaron el desarrollo de este título pensando también en el mercado de los compatibles. Sin embargo, en un momento de su elaboración decidieron que la plataforma elegida sería **Xbox**, quizá por las semejanzas entre ambos sistemas. **New Legends** es una aventura en tercera persona con grandes dosis de acción, ambientada en una **China** fantástica mezcla de feudalismo y tecnología. Inmensos escenarios y cientos de enemigos que pulularán a sus anchas por ellos. Nuestro héroe podrá manejar dos armas al mismo tiempo y, por ello, la variedad de combinaciones (espadas, hachas, distintas armas de fuego, etc.) es muy grande. El juego ya ha aparecido en **Estados Unidos** y aunque no ha obtenido grandes elogios, sobre todo en el apartado gráfico, puede resultar interesante dada la escasez de juegos de este tipo para **Xbox**. DANI3PO

El aguerrido protagonista podrá arrebatarles las armas a sus enemigos. Un menú te informará de los movimientos disponibles

XBOX

Hunter: The Reckoning

Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Interplay Programador > High Voltage País > EE.UU.

El padre Esteban Cortez, un sacerdote con el don de detectar a las hordas demoníacas que se esconden entre los humanos es el atípico protagonista de este *beat'em-up* en la línea del clásico *Gauntlet*. Con éste comparte, además, la posibilidad de que cuatro jugadores cooperen para avanzar en la aventura (pudiéndose incorporar en cualquier momento), lo que hace que la diversión se dispare. Si siempre soñásteis con una mayor dosis de acción en los *Resident Evil*, este es vuestro juego. Cada personaje cuenta con un arma de corto alcance (espada, cuchillos o hacha) y otra de ataque a distancia (una ballesta o un fusil). El método de control recordará a más de uno a aquel *Smash TV*, aunque sin la posibilidad de usar dos mandos, claro. En cuanto al apartado técnico, a pesar de que la perspectiva no es muy espectacular, presenta un alto grado de detalle en protagonistas y enemigos. DANI3PO

Zombies, gárgolas y otros engendros saldrán en gran cantidad a vuestro encuentro.

¿quieres ganar 6.000 euros?



Envía un mensaje de texto desde tu móvil al 5501 poniendo SUPER JUEGOS y contesta correctamente a 5 PREGUNTAS

JUEGA CON 

AL



PREGUNTAS



RESPUESTAS



ERRORES



PREMIO

Acepta el reto de contestar las cinco preguntas y si aciertas todas entrarás en el sorteo de 6.000 euros

¡Con SUPERJUEGOS entrarás en el sorteo de 6.000 euros!

5501

Y GANA UN MILLON

Qué tienes que hacer:

1) Enviarnos la clave para participar: escribe «SUPER JUEGOS» en tu móvil y envíalo al 5501.

2) Recibirás una pregunta de temática indeterminada. Si respondes y aciertas la pregunta, pasarás a los siguientes niveles e irás recibiendo nuevas preguntas, así hasta cinco.

4) Si fallas, puedes volver a intentarlo desde el nivel en que te hayas quedado. Podrás participar las veces que quieras.



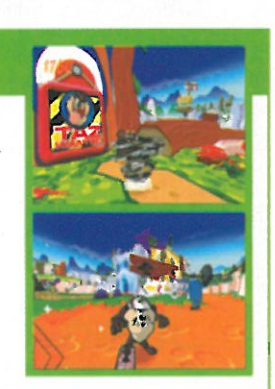
Coste máximo 0,60 € para todos los operadores. Bases del concurso ante notario.

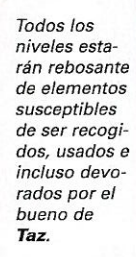
supernuevo

Taz Wanted

Versión PS2

La entrega de ***Taz Wanted*** para la consola de **Sony** será prácticamente idéntica a la de **Xbox**. Las únicas diferencias dignas de mención estarán presentes en el apartado gráfico. En **PS2** la resolución será bastante menor, lógicamente. Además, al menos en la *beta* de la que disponemos, el *frame rate* es bastante inferior.



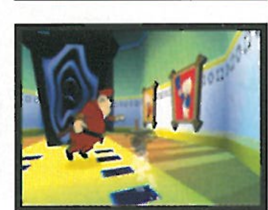


*Todos los niveles estarán rebosante de elementos susceptibles de ser recogidos, usados e incluso devorados por el bueno de **Taz**.*











A lo largo de la aventura, Taz adoptará varias apariencias según la fase en la que se encuentre

El demonio de Tasmania en busca y captura

Género > Plataformas 3D Formato > DVD-ROM Compañía > Infogrames Programador > Blitz País > Reino Unido

Desde que la compañía **Infogrames** firmó el acuerdo con **Warner** para trasladar al mundo del videojuego las aventuras de los personajes de los **Looney Tunes**, hemos sido obsequiados con juegos de variado planteamiento y calidad. Desde los plataformas clásicos de **Bugs Bunny** a la originalidad de *Perro y Lobo*, ambos para **Psone**. Ahora se prepara el lanzamiento del primer título fruto de esta licencia para las consolas de nueva generación. Para este estreno se ha elegido a un personaje que cuenta en su haber ya con varios títulos, aunque pasaron con más pena que gloria (*Taz Express* para **Nintendo 64** es un buen ejemplo). El demonio de **Tasmania**, **Taz** para los enemigos, ha sido escogido por su frescura y su arrolladora (nunca mejor dicho) personalidad. Para que se encuentre como en casa, se ha creado un juego a su medida. **Yosemite Sam** ha capturado a nuestro héroe. Éste escapa de su zoo, pero tiene por delante la misión de destruir todos los carteles de «Se Busca» (*Wanted*) distribuidos por cada uno de los niveles. El desarrollo está a medio camino entre los plataformas clásicos (incluido la recolección de cientos de *items*) y la resolución de algunos pequeños enigmas para alcanzar todos los carteles (algo parecido a lo visto en *Banjo Tooei* o en el más reciente *Jak & Daxter*). Gráficamente se ha optado por el *cel shading*, estilo muy de moda últimamente y que recrea el universo de los **Looney Tunes** con bastante solvencia. La música cambia en tiempo real según el momento en el que se encuentre la acción (de discreta y sigilosa a desenfadada). El juego aparecerá en **España** a finales de mayo para **Xbox** y **PS2** de la mano de los programadores de **Blitz**. DANI3PO











Las entradas que pueden realizarse, sin que el árbitro se de por aludido, son realmente brutales





RED CARD

SAME GAME DIFFERENT RULES

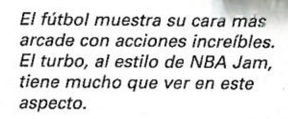
El mundial





La proximidad del mundial de fútbol se ve reflejada en la selección de estadios. Además, se opta por incluir a selecciones nacionales, dejando a un lado los clubes que tanto atraen a los usuarios de estos programas. Los jugadores son reales, permitiendo modificar sus nombres y mejorar sus caraterísticas técnicas a medida que se progresa en el programa.





El fútbol muestra su cara más arcade con acciones increíbles. El turbo, al estilo de NBA Jam, tiene mucho que ver en este aspecto.



Red Card Soccer

Midway ofrece patadas y espectáculo

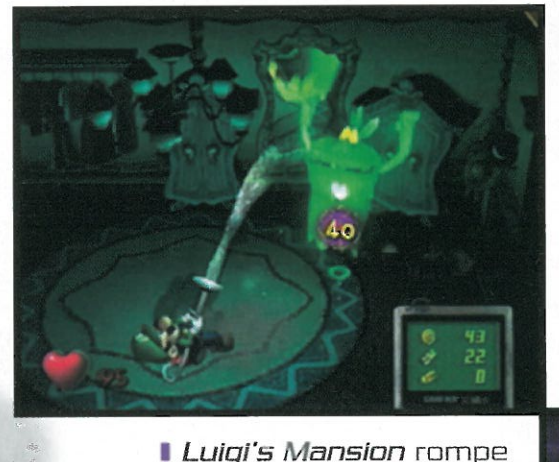
Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Midway Programador > Midway País > Estados Unidos

Aunque el catálogo de simuladores futbolísticos de **PlayStation 2** ya cuenta con varios programas de fútbol, aún no había aparecido ningún juego de este tipo totalmente *arcade*. La responsable del nuevo programa es **Midway**, que ya ha creado otros juegos de este tipo centrados en el *hockey* sobre hielo (*NHL Hitz*) y en el baloncesto (*NBA Jam*). ***Red-Card Soccer***, se encuentra en la misma línea que los títulos citados, apostando por la velocidad y por el fútbol espectáculo. Los acrobáticos remates son capaces de doblar las manos de los porteros. Además, en determinadas ocasiones se produce un *zoom* que da paso a una imagen ralentizada al más puro estilo de la serie campeones. Sin embargo, los remates son sólo una parte del espectáculo, ya que las brutales entradas son bastante más impresionantes. Únicamente los porteros están ajenos a las brutales patadas de los delanteros, ya que los demás jugadores pueden sufrir todo tipo de agresiones. La amplia variedad de faltas que se encuentran al alcance de los usuarios no son sancionadas por los árbitros. Esta circunstancia supone que el juego tan sólo se interrumpa cuando el balón sale fuera del campo, haciendo que el ritmo sea vibrante. A diferencia de lo habitual en los programas *arcade*, no se reduce el número de jugadores, recogiendo los nombres reales de los integrantes de las principales selecciones nacionales. Los gráficos son algo toscos, dejando muy claros los polígonos que forman cada elemento. En los comentarios al igual que otros títulos, ***Red Card Soccer*** incorpora periodistas de medios de comunicación. En esta ocasión, el elegido es **Iñaki Cano**, al que acompaña el exmadridista **Ricardo Gallego**. **CHIP & CE**



supernuevo

Luigi's Mansion





*Los fantasmas no temen a nada, salvo la luz directa de la linterna de **Luigi**. Deslúmbralos por sorpresa y en ese corto espacio de tiempo podrás capturarlos con el Poltergust 3000.*



POLTERGUST 3000
Es capaz de atrapar cualquier fantasma. Eso sí, no será tarea fácil.



GAMEBOY HORROR
Esta consola portátil encierra un útil mapa y un detector de *boos*.



EL PROFESOR ELVIN
Genio creador de los dos *gadgets* anteriores y el único aliado que tendrá **Luigi** en su aventura.



ESTÁN MUERTOS PERO NO SON ESTÚPIDOS...
Para atrapar a algunos fantasmas tendrás que estrujarte el cerebelo.

▮ *Luigi's Mansion* rompe completamente con la estética colorista del universo Nintendo ▮

*A medida que **Luigi** vaya adentrándose en el interior de la mansión, el número de fantasmas por habitación y su grado de ferocidad irán aumentando.*

El hermano de Mario, un experto cazafantasmas

Género > Arcade Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > Nintendo País > Japón

En contra de lo que venía siendo habitual desde hace décadas, el primer juego en inaugurar un nuevo sistema **Nintendo** no está protagonizado por **Mario**. Es su hermano **Luigi**, el eterno secundario, el que toma las riendas de la primera producción **Nintendo** para **GameCube**. Y no por gusto. El bueno de **Mario** ha sido secuestrado por los fantasmas que pueblan un sombrío caserón de 90 habitaciones y su única esperanza es que su hermano **Luigi** abandone su cobardía habitual y se lance a la caza del espectro. Armado con un rudimentario aspirador (bautizado como *Poltergust 3000*) capaz de tragarse el polvo y cualquier fantasma que se le ponga por delante, **Luigi** se lanzará a una aventura cargada de tenebrismo, sensacionales gráficos, pavorosos y simpáticos efectos de sonido en *Dolby Surround* y por encima de todo, mucho humor. Pese a que ***Luigi's Mansion*** se desmarca del habitual colorido de los juegos protagonizados por **Mario**, sigue siendo un producto 100% **Nintendo**, o sea, apto para toda la familia. Aquí no hay zombies sanguinolentos y escenas truculentas, sino espectros de aspecto amigable que tiemblan como perras asustadizas ante la mera visión de la linterna de **Luigi**. Es en ese momento cuando la *Poltergust 3000* entra en acción para capturar a los fantasmas, que irán ganando en agresividad e inteligencia a medida que **Luigi** vaya profundizando en el interior de la mansión. ***Luigi's Mansion***, el título estrella, el plato fuerte de **Nintendo** para acompañar al lanzamiento de **GameCube** en **Europa**, llegará a nosotros con textos en castellano. El 3 de mayo tendremos una nueva oportunidad de disfrutar de la genialidad de **Shigeru Miyamoto** y el carisma de los hermanos **Mario**. ➾ **NEMESIS**



Al igual que en el clásico de **N64**, podrás ejecutar todo tipo de acrobacias y payasadas sobre la moto.



En **Blue Storm** notarás el realismo del agua para lo bueno y para lo malo. El efecto gráfico es sencillamente impresionante, pero tan realista que una simple ola puede trastocarte toda la carrera.



Passwords



Un ingenioso sistema de claves se encarga de actualizar los extras y desafíos de ***Blue Storm***. Desde la aparición del juego en **Estados Unidos**, **Nintendo América** ha hecho públicos unos cuantos, incluido un *password* con el que es posible surcar el mar sobre un delfín.

Cada uno de los pilotos posee habilidades y carencias. Elige el que mejor se adapte a tu forma de conducir.



Nintendo se suma a la competición por ver quién desarrolla el simulador de motos acuáticas más realista del mercado. ¿Podrá superar a *Splashdown* de Infogrames?

Wave Race

Blue Storm

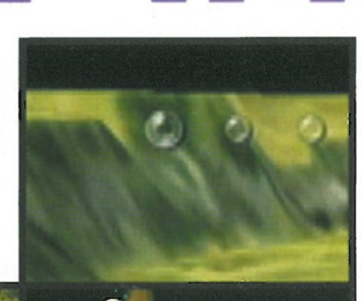
El clásico de Nintendo 64 evoluciona

Género > Arcade de Conducción Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > Nintendo Soft. Technologies País > EE.UU.

El primer *Wave Race* fue uno de los títulos que acompañaron a **Nintendo 64** en su lanzamiento europeo y el pionero en trasladar el deporte de las motos acuáticas al mundo de los videojuegos. Seis años después, un ***Wave Race*** vuelve a arropar el bautismo de un nuevo sistema **Nintendo**, pero con el *handicap* de competir contra otros títulos basados en la misma especialidad deportiva, entre los que destaca por su gran calidad *Splashdown* de **Infogrames**. ***Wave Race: Blue Storm***, obra de **Nintendo Software Technologies** (responsables del *Ridge Racer* de **Nintendo 64**) cuenta con una notable superioridad gráfica respecto a *Splashdown*, aunque sigue siendo imposible dar una sentencia sobre cuál de los dos juegos reproduce mejor la física y el aspecto del agua. En ambos casos, el efecto es igual de sorprendente. Precisamente, en ese afán por otorgar al juego la mayor veracidad posible en cuanto a la reacción de la moto sobre el agua, es donde se echa en falta la facilidad de manejo del *Wave Race* original de **N64**. A partir del cuarto circuito las olas tienen un papel determinante sobre el control de la moto, encrespando los nervios de los jugadores menos pacientes. Si logras superar esos momentos de crisis, llegarás a aprender a utilizar esas mismas olas para desmarcarte de tus rivales y encontrarás en ***Wave Race: Blue Storm*** toda la jugabilidad que se espera en un producto **Nintendo**. Pese a no ser tan inmediato como su precedesor, ***Blue Storm*** sí se presenta como una buena alternativa para aquellos usuarios que busquen un nivel de dificultad más exigente que el que ofrece *Luigi's Mansion* y el resto de los lanzamientos inaugurales de **GameCube**. **NEMESIS**

supernuevo

Pikmin



Solo si llevamos una buena cantidad de Pikmin a nuestra espalda seremos capaz de vencer a los enemigos más grandes del escenario.







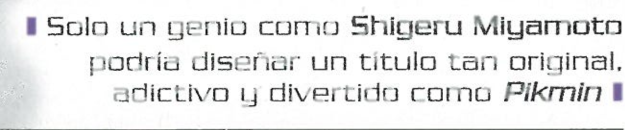
ENEMIGOS
Debido al tamaño de los **Pikmin** y del **Capitán Olimar**, cualquier animal significa una amenaza.



MAPA DEL BOSQUE
A medida que vamos explorando nuevas zonas del bosque, estas se abrirán en el mapa.



PARTES DE LA NAVE
Esta es la primera parte perdida de la nave del **Capitán Olimar**. Tendrás que encontrar 30.



Solo un genio como **Shigeru Miyamoto** podría diseñar un título tan original, adictivo y divertido como *Pikmin*





La última locura del creador de **Mario**

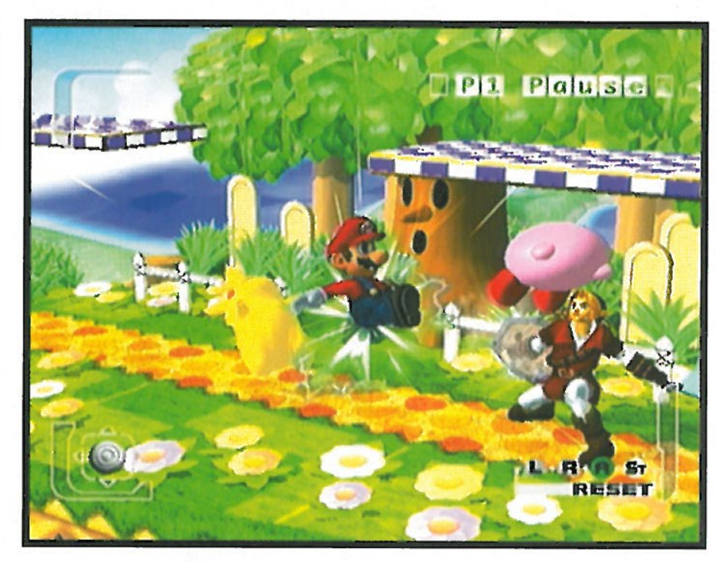
Género > Puzzle Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > Nintendo País > Japón

Uno de los grandes genios del universo lúdico, **Shigeru Miyamoto**, ha vuelto a dar en el clavo con un título simple, a primera vista, y muy divertido. En el juego tomaremos el papel del **Capitán Olimar**, una especie de viajero interestelar que, tras un inesperado choque con un meteorito, va a parar a un planeta desconocido. Allí encontrará unos pequeños seres que nacen de la tierra y que responden al nombre de **Pikmin**. Tu misión en el juego consistirá en ayudarte de los **Pikmin** para encontrar los 30 componentes perdidos de tu nave interestelar para reconstruirla y volver a tu planeta en un plazo máximo de 30 días. Dependiendo del número de **Pikmin** que nos siga en cada una de las situaciones, avanzaremos en el juego, ya que cada uno de los elementos que encontremos posee un número, que muestra el número de **Pikmin** necesarios para accionar/recoger/romper ese elemento. En el juego deberemos tener en cuenta la hora, ya que los **Pikmin** no pueden orientarse de noche, el traje de **Olimar**, que se daña con los golpes y hasta los elementos medioambientales como los pequeños riachuelos (en los que los **Pikmin** morirían ahogados) o los diversos animalejos que pueblan los escenarios. El procesador gráfico de **GameCube** es capaz de mostrar escenarios y efectos ambientales con todo lujo de detalles; además, es fácil ver en pantalla más de cien **Pikmin** de diferentes colores y formas moviéndose tras el rechoncho **Capitán Olimar** sin que la consola se resienta lo más mínimo. **Nintendo España** ha tenido en cuenta el género al que pertenece **Pikmin** y pondrá a la venta, el mismo día que la consola, el título creado por **Miyamoto** perfectamente traducido al castellano. DOC

El modo Adventure nos obligará a cruzar un escenario repleto de plataformas antes de llegar a enfrentarnos a nuestro oponente.







Los más famosos personajes del universo Nintendo se dan cita, por segunda vez, en el más variado y caótico juego de lucha jamás creado en cualquier consola



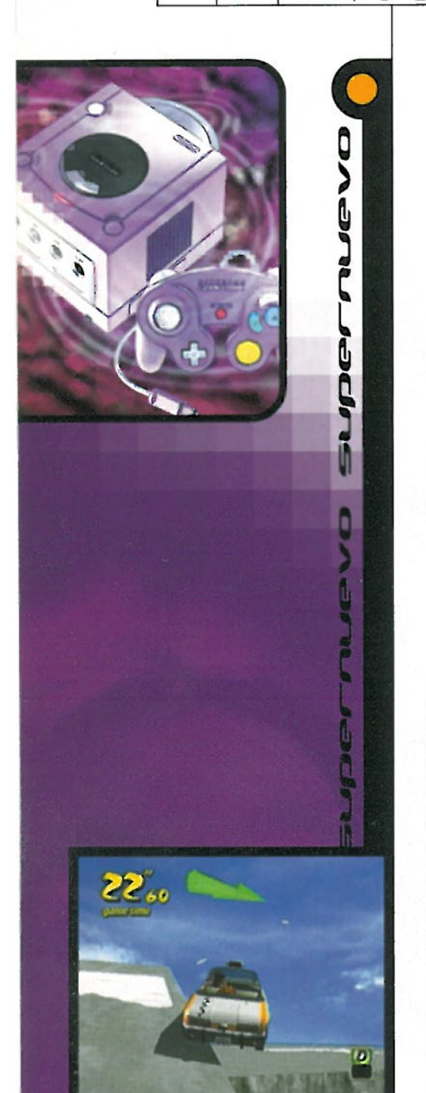
La pantalla de selección de personaje nos prepara para el alud de sensaciones y recuerdos de otros títulos que nos esperan durante el juego.

Super Smash Bros Melee

Y creíamos que Mario y Yoshi eran pacíficos...

Género > Beat'em-up 3D Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > HAL País > Japón

Tras la caótica mezcla de personajes de diversos géneros que significó el primer *Smash Bros* para **Nintendo 64**, «la gran N» se atreve con una nueva y utópica entrega. El segundo *beat'em-up* (aunque sería más correcto decir que es un *Arcade*) protagonizado por los famosos personajes de **Nintendo** estrena el género de la lucha en **GameCube** de la forma más estrambótica. **Mario**, **Yoshi**, **Pikachu**, **Link**, **Ness** y muchos más personajes, entre ellos una buena cantidad de **Pokémon**, harán aparición en el título creado por **Hal Laboratories**. En ***Smash Bros***, nuestro objetivo consistirá en lanzar a nuestro oponente u oponentes fuera del escenario (también salido de diferentes juegos creados por **Nintendo**) ayudándonos de nuestros ataques, magias y cualquier elemento que aparezca ante nosotros. Así, en ocasiones tendremos que hacer uso de un martillo gigante (que incluye de serie la melodía del primer *Donkey Kong*), una margarita que lanza fuego e incluso las famosas setas blancas y rojas de la saga *Mario Bros*. Esta nueva entrga incluye una buena cantidad de nuevas modalidades de juego, entre las que destacan el modo *Stadium*, en el que podremos batir el record de lanzamiento de saco; el *Multi-Man Melee*, una especie de *Survival*, etc. Pero el más importante es el modo *Adventure*, que nos hará cruzar un escenario plataformero al más puro estilo *Mario Bros* antes de llegar hasta nuestro rival. En lo que se refiere al apartado visual, ***SSB Melee*** pone en pantalla impresionantes gráficos, que recrean con todo lujo de detalles los escenarios y personajes salidos de los más famosos juegos de **Nintendo**. Al igual que la mayoría de títulos para **GC**, ***SSBM*** llegará en castellano.. DOC



Crazy Taxi

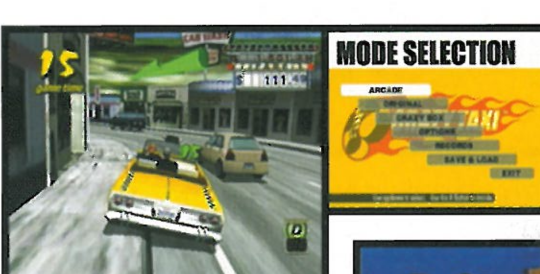


Si hay algo que distingue a **Crazy Taxi** del resto de simuladores de conducción es su simpática mecánica de juego, imitada por otros juegos como **The Simpsons Road Rage**, pero quizá no superada hasta la fecha.

El paso de los años se deja notar en la versión GameCube de Crazy Taxi. Ya no es lo que era.



CRAZY BOX
De nuevo, el modo de misiones sigue siendo el principal aliciente de ***Crazy Taxi***. Las modalidades *Arcade* y *Original* están bien, pero es en el *Crazy Box* donde descubriremos la magia de este título. Variedad, cantidad y, sobre todo, una dificultad ajustada milimétricamente.







La velocidad de juego hará que impactemos constantemente con todos los vehículos que circulan por la ciudad. No hay que preocuparse, jamás se estropeará el coche ni volcaremos.

Dos años más tarde, CT sigue dando guerra

Género > Arcade de conducción Formato > Mini DVD ROM Compañía > Acclaim Programador > Sega País > EE.UU.

Sigue siendo un buen juego, sin duda, pero el hecho de que hubiera salido la versión original hace ya dos años, y en un *hardware* mucho menos potente, resta enteros a esta versión que adolece de cualquier elemento que suponga una novedad respecto a lo ya conocido. Le pasa lo mismo que a la versión de **PS2**, pero con el lastre del mayor tiempo añadido desde su aparición. Vale que los futuros usuarios de **GameCube** que no hubieran podido jugar ni con la versión **Dreamcast** ni con la de **PS2** merecen poder disponer en su catálogo de un juego tan divertido como éste, pero también es cierto que la conversión de *Crazy Taxi 2* hubiera sido mucho más apropiada. No pierde nada de jugabilidad respecto a la primera entrega y añade novedades que no le harían parecer tan «veterana» como esta entrega para la nueva consola de **Nintendo**. ***Crazy Taxi*** sigue siendo un juego tremendamente adictivo, muy jugable y divertido, y repleto de detalles de humor. No es ya nada original, y sus texturas y su *engine* gráfico han sido ampliamente superados. Pero, insistimos, si hiciéramos un ejercicio de abstracción y nos olvidáramos de las versiones aparecidas, no cabe duda de que ***Crazy Taxi*** aún puede dar mucho juego. Pero no busquéis diferencias, modos extra o algún secreto. No hay nada que no tengan las versiones de **DC/PS2**, y tampoco hay ningún añadido. La misma mecánica de recoger clientes y hacer carreras en dos diferentes modos de juego, y el mucho más recomendable modo *Crazy Box*, en el que deberemos acometer las más variopintas misiones, siguen siendo la columna vertebral de un juego quizá demasiado veterano, pero con la única pretensión de divertir. **THE SCOPE**

superNuevo



GAMECUBE

NBA Courtside 2002

Género > Deportivo Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > LeftField País > EE.UU.

La importancia del baloncesto en el mercado norteamericano ha supuesto que los usuarios de **GC** cuenten con un programa centrado en el mundo de la canasta casi desde el principio. El título al que nos referimos es ***NBA Courtside 2002***, un viejo conocido, que debutó en **N64** utilizando la figura de **Kobe Bryant**. El escolta de los *Lakers* sigue siendo el abanderado de la nueva entrega de la serie que incluye en un solo programa los dos subgéneros del baloncesto. Por un lado la simulación se ve reflejada mediante partidos cinco contra cinco, en los que se recoge toda la normativa y calendario de la NBA. Por otro, un modo *arcade* en el que los partidos disputados en equipos de tres jugadores no tienen ningún tipo de reglas. Este modo, al estilo *NBA Jam*, incorpora un turbo que permite realizar acciones y mates estratosféricos. Movimientos rápidos, plantillas actualizadas y todo tipo de acciones que hacen que el programa se encuentre a la altura de los mejores. **CHIP & CE**







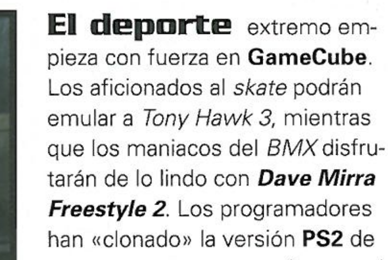
*En un solo programa los usuarios de **GameCube** encontrarán la más clásica simulación con un frenético modo arcade. También incluye las grandes estrellas de la NBA, **Jordan** y **Gasol** incluidos.*



GAMECUBE

Dave Mirra Freestyle BMX 2

Género > Deportivo Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Acclaim Programador > Z-Axis País > EE.UU.



El deporte extremo empieza con fuerza en **GameCube**. Los aficionados al *skate* podrán emular a *Tony Hawk 3*, mientras que los maniacos del *BMX* disfrutarán de lo lindo con ***Dave Mirra Freestyle 2***. Los programadores han «clonado» la versión **PS2** de su famoso simulador de *BMX*, dotando a la versión para **GameCube** de la misma calidad gráfica que mostraba la máquina de **Sony** (las texturas son las mismas, aunque la resolución de todo el conjunto ha aumentado). Su motor 3D es rápido, suave y posee una gran cantidad de detalles, aunque es una lástima que no se haya hecho uso de la tremenda potencia que el «cubo» de **Nintendo** es capaz de desarrollar a la hora de mostrar efectos de iluminación y reflejos. Para los que aún no habéis probado el título desarrollado por **Z-Axis**, basta decir que sigue muy de cerca los pasos de la saga *Tony Hawk*, que se traduce en toneladas de jugabilidad, intuitivo control, una banda sonora de lo más cañero (*SUM41*, *Rage Against The Machine*...) y muchos huesos rotos. Los aficionados al *BMX* más impacientes estáis de enhorabuena, ya que ***Dave Mirra Freestyle BMX 2*** se pondrá a la venta junto a **GameCube**. **DOC**



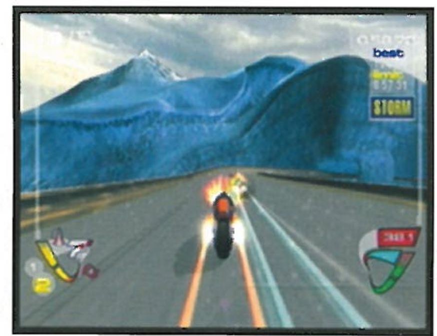
La fase del parking del aeropuerto es una de las más espectaculares, con helicópteros sobrevolando el escenario.







Para conseguir vencer cada una de las carreras, tendremos que aprender a racionalizar nuestro armamento y nuestra barra de turbo, que es la misma que la de energía.

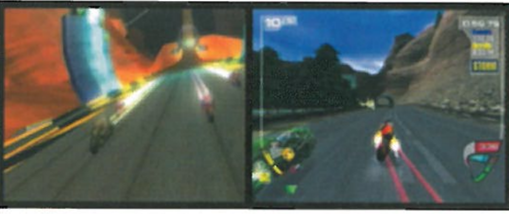


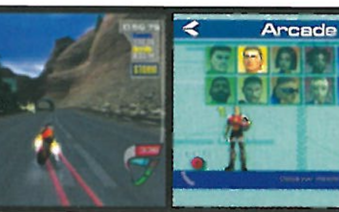


Modo Liga

En dicho modo tendrás que completar las carreras de cada una de las divisiones, consiguiendo dinero para gastarlo en nuevas y más potentes armas, y motores con más potencia.







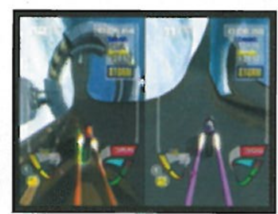




El modo Arcade te permitirá seleccionar a tu personaje como si de un juego de lucha se tratase.







Aunque la imagen se ve algo deforme, en el modo Versus el frame rate no baja en ningún momento.

Xtreme GIII

El título más rápido de conducción llega a GC

Género > Conducción Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Acclaim Programador > Acclaim Cheltenham País > Reino Unido

El futurista título de conducción de **Acclaim** vuelve a sus orígenes con la que puede ser la mejor entrega de la saga. Al igual que la versión **PS2**, esta conversión para **GameCube** del título más rápido de conducción ha sido creada por **Acclaim Cheltenham**, estudio de programación que siempre ha seguido muy de cerca la evolución de *Wipe Out* con cada una de las entregas de *Xtreme G*. La potencia de **GameCube** ha permitido a los creadores de ***Xtreme-GIII*** superar la calidad gráfica de la versión creada para **PS2**, con un *frame rate* más estable si cabe y con nuevos efectos gráficos que no apreciamos en la versión para los 128 *bits* de **Sony**. La diferencia más notable entre ambas versiones es la mayor resolución gráfica de la versión **GC**, desapareciendo así los famosos *jaggies* que tanto han dado que hablar en los 128 *bits* de **Sony**. La jugabilidad del título de **Acclaim** también ha sido modificada, quedando en el olvido aquellas desesperantes carreras en las que limábamos los laterales de nuestro vehículo en cada una de las curvas del circuito. En esta versión, el control no es tan extremadamente sensible como en **PS2**, nuestros oponentes son algo más benévolos y mantener el equilibrio entre la barra de Turbo/Energía y la de armamento no es tan crucial para llegar el primero en cada una de las carreras. ***XGIII*** nos permitirá participar en la liga, en la que podremos invertir el dinero ganado en las carreras en armamento, un divertido modo *Arcade* y hasta un *Multiplayer* para hasta cuatro jugadores en formato *split-screen*. ***XGIII*** puede presumir de ser el título de conducción más rápido, tanto en la pantalla como en su lanzamiento, ya que se venderá junto a la consola de **Nintendo**. DOC

a fondo XBOX

DEAD OR ALI

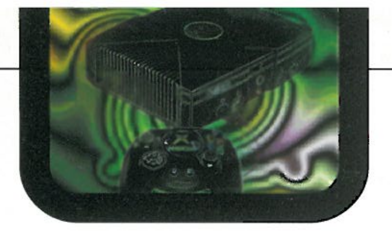
La **lucha** no podía haber empezado **mejor** en Xbox. La **gran** apuesta de Tecmo en el terreno de los **beat'em-up 3D** va sobrada para **enfrentarse** a Tekken 4 y Virtua Fighter 4 por la **supremacía**.

Los elementos de los escenarios (en este caso, la palmera) nos ayudarán a causar más daño a nuestro oponente. Si golpeas la palmera, incluso caerá un coco al suelo.

La batalla por la supremacía del *beat'em-up* 3D está a punto de llegar a su punto álgido. Tan solo hemos tenido la oportunidad de jugar a dos de los tres candidatos y ya podemos adelantar cuál de ellos posee el mejor apartado gráfico. Tanto *Virtua Fighter 4* como *Tekken 4* pueden presumir de tener una jugabilidad a prueba de bombas pero, gracias a la potencia de **Xbox**, ***Dead Or Alive 3*** es el *beat'em-up* con el apartado gráfico más impresionante que hemos visto jamás. Esta nueva creación de **Tecmo** sigue las pautas visuales impuestas por la segunda entrega de *DOA*, pero la resolución ha aumentado considerablemente, los personajes poseen mucho más detalle y el doble de polígonos, los escenarios son varias veces más grandes y tienen más niveles, etc. Todos los efectos gráficos que se pasen por tu mente se darán cita en el impresionante *engine* de ***Dead Or Alive 3***: niebla, humo, *bump mapping*, *lens flare*... y todo moviéndose a 60 Hz continuamente. Las animaciones de los personajes son impresionantes y todos los escenarios contienen un aspecto casi real, en especial el del bosque, con las hojas de los árboles cayendo lentamente al suelo. ***DOA3*** evoluciona el concepto creado por **Tecmo** con la primera entrega, añadiendo nuevas posibilidades de juego en los escenarios (interacción con casi todos los elementos) e incluyendo tres nuevos personajes (**Brad Wong**, **Hitomi** y **Christie**). Todos y cada uno de los personajes han visto aumentado su repertorio de golpes (aunque lige-



El motor gráfico de *Dead Or Alive 3* supera con creces al de cualquier otro *beat'em-up* 3D aparecido hasta la fecha

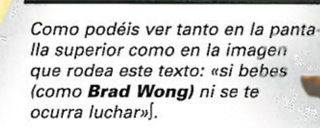




El concurso de braguitas sexy ha quedado en tablas. Tanto **Kasumi** como **LeiFang** llevan el mismo modelo y ambas lo enseñan casi continuamente.



El anciano **Gen Fu** es capaz de enseñar una buena lección de lucha a la joven **Hitomi**.



Como podéis ver tanto en la pantalla superior como en la imagen que rodea este texto: «si bebes (como **Brad Wong**) ni se te ocurra luchar»].

ramente) y se han añadido factores específicos para aumentar los *combos*, tanto en los escenarios como en los movimientos de los personajes. Sin embargo, el apartado de jugabilidad no ha mejorado de manera tan radical como lo ha hecho el motor gráfico. En resumen, ***Dead Or Alive 3*** posee un inmejorable apartado gráfico, carece de cargas de ningún tipo, es uno de los más jugables *beat'em-up* 3D del mercado, en él aparecen las luchadoras más voluptuosas del mundo de los videojuegos... El género de la lucha no podía haber empezado con mejor pie en una consola tan potente como es **Xbox**. ➪ DOC

Y además del modo Historia...

Al igual que en la segunda entrega de *DOA*, encontraremos diferentes modos como el *Survival*, el *Watch Mode*, el divertido *Tag Battle*, *Theater* y hasta un completísimo modo *Training*.





Género > Beat'em-up 3D Formato > DVD-ROM Compañía > Microsoft Programador > Tecmo Jugadores > 1-4
Personajes > 17 Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Japonés Grabar Partida > Memory Card/HD (5 Bloques)

GRÁFICOS 9,6

Dead Or Alive 3 posee el motor gráfico más potente que hemos visto en un *beat'em-up* 3D. Los gigantescos escenarios y los efectos ambientales son lo mejor del impresionante título de **Tecmo**.

MÚSICA / FX 9,2

Su banda sonora, de lo más «rockera», es genial. La inclusión de tres temas de *Aerosmith* dan a los pseudo-cinemas un aire de *videoclip*. Las voces, por suerte, se han mantenido en japonés.

JUGABILIDAD 8,6

La única novedad destacable de esta nueva entrega de *Dead Or Alive* es la inclusión de los tres nuevos personajes. Los antiguos luchadores tienen algún golpe nuevo, pero nada destacable.

DURACIÓN 8,5

Aunque los modos para un solo jugador (*Story*, *Tag*, *Survival*, etc.) son tan divertidos como fugaces, es en el modo *Versus* donde pasaremos más horas frente al televisor (y junto a un digno oponente, claro).



avance PLAYSTATION 2

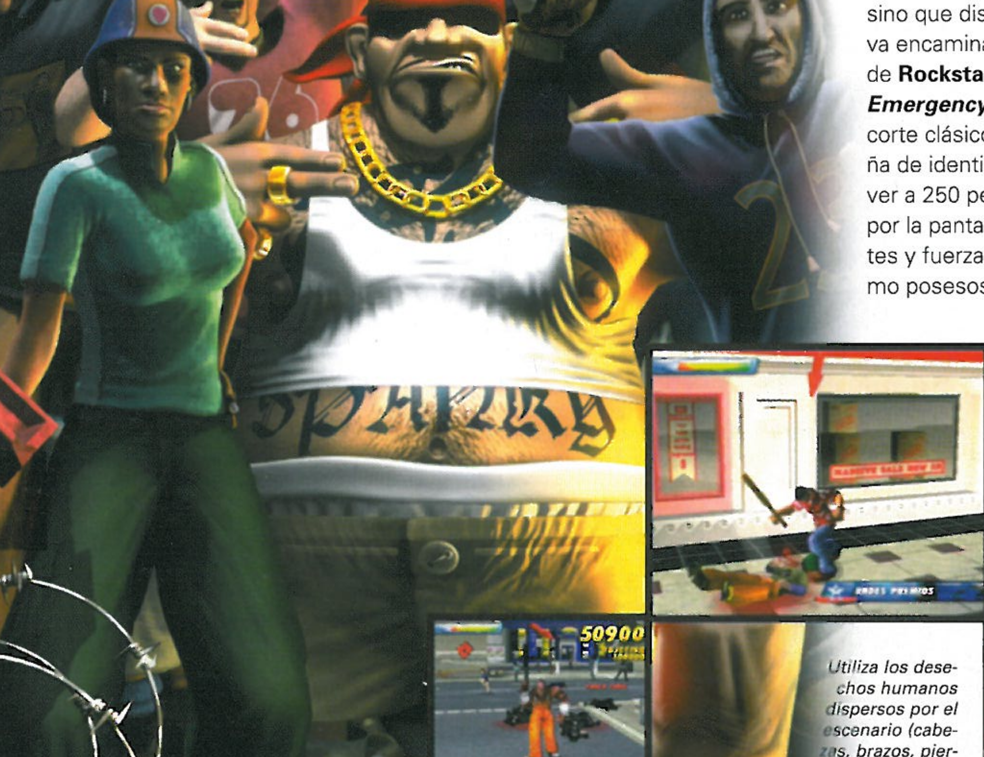
STATE OF EMERGENCY

Tumultos, **saqueos**, peleas de bandas y las fuerzas paralimitares zurrando civiles... Rockstar te invita a un inolvidable **paseo** por una ciudad en estado de emergencia. **Agarra** un bate y **únete** a la fiesta.



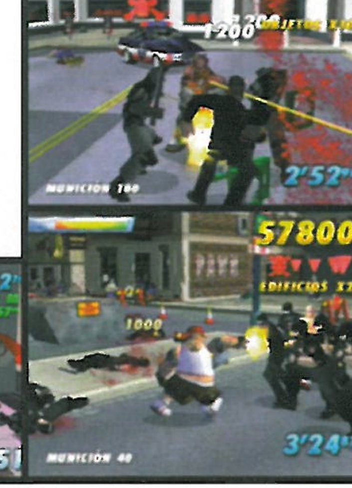


El éxito de *Grand Theft Auto 3* ha vuelto a poner de manifiesto la existencia de un mercado adulto en el mundo de las consolas, con unos usuarios a los que no sólo no les causa trauma alguno ver violencia en un videojuego, sino que disfrutan con ello. A ellos va encaminada la última barbarie de **Rockstar Games**, ***State Of Emergency***, un *beat'em-up* de corte clásico con una llamativa seña de identidad: la posibilidad de ver a 250 personajes pululando por la pantalla. Civiles, delincuentes y fuerzas del orden trotan como posesos por el escenario, cada uno dotado de su propia inteligencia artificial y con doce tipos de fisonomía. En medio de todos ellos está el jugador que, como en *GTA3*, debe dejar atrás cualquier rastro de moralidad para convertirse en asesino, ladrón o delincuente, y poner su talento al servicio de una de esas bandas. Pese a que los escoceses **Vis Entertainment** han intentado suavizar un poco la historia contando que las fuerzas policiales han sido sustituidas por una malvada corporación de paramilitares, lo cierto es que ***State Of Emergency*** destila anarquía pura y dura por cada uno de sus poros. Ya sea a palos, a patadas o armado con un *AK-47* o un lanzallamas, destrozarás comercios, matarás policías (perdón por los paramilitares) y da-



Utiliza los desechos humanos dispersos por el escenario (cabezas, brazos, piernas) para zurrar con ellos al resto de los supervivientes.







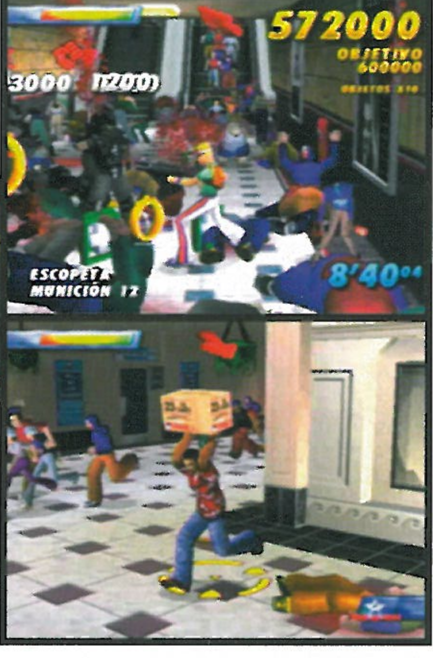


Los cadáveres se amontonan sobre el centro comercial. Las Rebajas de este año son letales...

En *SOE* podrás destrozar comercios y responder con fuego a las fuerzas del orden



rás buena cuenta de las otras bandas. Los pobres civiles también son susceptibles de ser ejecutados, pero ni ellos están libres de culpa. Les verás correteando por el escenario con vídeos, lavadoras y otros bienes procedentes de los saqueos. ***SOE*** presenta dos modalidades de juego. *Revolution* es una sucesión de misiones al estilo de *GTA3*, pero siempre a pie y bastante repetitivas. Lo verdaderamente divertido es participar en el modo Caos. Es un auténtico infierno de sangre, explosiones y metralla donde sólo se busca superar la puntuación más alta, destruyendo coches, tiendas, policías, civiles y todo lo que se ponga por delante. Violento hasta el exceso, ***State Of Emergency*** no ofrece tantas posibilidades de juego como *GTA3*, pero supone un desahogo frente al exagerado «buen rollito» que abunda en los videojuegos. **NEMESIS**



*Algunas de las misiones del modo Revolution requerirán tu participación en los saqueos. Aquí teneis a **McNeil** robando una Minipimer.*



ABAJO LA PROPIEDAD
Revienta los escaparates para ganar puntos extras. Destrózalos a porrazos o lanza un cubo de basura.



NO APTO PARA FLOJOS
Arranca la cabeza de tus enemigos de un puñetazo y utilízala como arma contra sus compañeros.



¡CRUJE, PERRO!
SOE es un *beat'em-up* en el que por supuesto tienen cabida las llaves especiales...



Caos y Revolution

Son los dos modos de juego que te ofrece ***State Of Emergency***. Caos, el más divertido, es la destrucción por la destrucción. Es como un *Smash TV* fuera de madre donde fulminarás todo, desde comercios hasta policías, en busca de mejorar la puntuación. *Revolution* propone una serie de misiones bastante más aburridas.



Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Rockstar Games Programador > Vis Entertainment Jugadores > 1
Escenarios > 4 Personajes > 5 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (162 KB)

GRÁFICOS 9,0
Los 250 personajes en pantalla separan a *SOE* de cualquier otro *beat'em-up* para PS2. Y a pesar de tanta explosión y tanto muerto en las aceras, no hay ni una sola ralentización. Incluye opción de 60Hz.

MÚSICA / FX 8,2
Lo que se buscaba era reproducir los gritos de histeria y de caos propio de los tumultos, y lo han conseguido sobradamente. Eso sí, no intentes buscar la música entre tantos efectos de sonido.

JUGABILIDAD 8,5
Pese a su envoltorio de juego violento y la utilización de multitud de armas de fuego, *State Of Emergency* es en el fondo un *beat'em-up* de los de toda la vida, con llaves, *combos*, y todas esas cosas.

DURACIÓN 8,0
Las misiones del modo *Revolution* son un tanto monótonas. Lo mejor es disfrutar sin miramientos del modo Caos, en el que sólo prima la destrucción y la búsqueda de puntos.





PHANTASY STAR

Aquel juego que **sorprendió** a propios y extraños por ser el primer **RPG on-line** de la historia de las consolas vuelve con **menos cambios** de los esperados.

Aunque parecía que se quedaría al otro lado del Atlántico, finalmente **Ardistel** (empresa que distribuye los productos de **Sega** para **Dreamcast** desde que decidiera cerrar sus oficinas en **España**) se ha decidido y nos va a permitir disfrutar de la actualización de ***Phantasy Star Online***.

Hace más o menos un año, este juego sorprendió por ser el primer RPG para consola que se podía jugar en red. Cientos de jugadores de todas las partes del mundo podían reunirse en grupos de cuatro jugadores y explorar juntos el planeta *Ragol*. Creado por **Yuji Naka** y su **Sonic Team**, el desarrollo del juego se alejaba de las batallas por turnos de anteriores entregas y se centraba en la acción, por medio de unas batallas en tiempo real al más puro estilo *Zelda*. La segunda versión, que ahora nos ocupa, es básicamente el mismo juego. Las incorporaciones más llamativas son los nuevos modos multijugador (algo que demandaban los *fans* de la primera entrega) de lo más variado, desde el clásico *Deathmatch* hasta una especie de partido de fútbol. Además se ha incluido un nuevo modo de dificultad para los jugadores más experimentados, y otra modalidad de juego llamada *Challenge* en la que



Los nuevos modos de juego todos contra todos son de lo más variado. En los Deathmatch se nota demasiado la diferencia de fuerza entre las distintas razas.



ONLINE VER. 2









Al tratarse de una ampliación, será imprescindible poseer una copia original del primer *Phantasy Star Online* para poder jugar

deberás conseguir ciertos objetivos en un tiempo determinado. Por último, algunos *items* extraños han sido incorporados para los que exploren a fondo **Ragol**. La única y mayor pega de este juego es la situación actual de **Dreamcast** en **España** (por no hablar de la lentitud de la red de comunicaciones telefónicas) y en el resto del mundo. El estado casi total de abandono de esta gran consola mermará considerablemente el éxito de este juego. Los demás aspectos negativos son los mismos de su anterior versión. Un modo para un sólo jugador de lo más soso (aunque ha sido algo mejorado y ajustada su jugabilidad) y ausencia casi completa de argumento. Esperemos que las versiones que de este título se preparan para **Xbox** y **GameCube** (con un modo multijugador *off-line*) le den el lugar que se merece en el panorama lúdico. **DANI3PO**

Vuestro más fiel compañero





¿Recordáis el aparatito que sobrevolaba el hombro de vuestro personaje en la primera versión de *Phantasy Star Online*? En esta entrega también estará presente. Tendréis que alimentarle con variados *items* para que se desarrolle y, a cambio, os ayudará en las batallas. Como podéis ver en las imágenes, algunos aparatos representan modelos de consolas de **Sega** ya desaparecidas, como **Genesis** o **MS II**.

Género > Action RPG Formato > GD-ROM Compañía > Sega Programador > Sonic Team Jugadores > 1-4 (On-line)
Fases > 5 Mundos Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Visual Memory (30 Bloques)

GRÁFICOS 9,0
Nada ha cambiado desde la entrega precedente. Sigue siendo uno de los juegos más preciosistas de **Dreamcast**, aunque se esperaba alguna innovación. Mantiene la interesante opción de 50/60 hertzios.

MÚSICA / FX 8,6
En este apartado tampoco ha habido cambios dignos de mención. La composición de la *intro* es una de las más logradas de la historia de esta consola. Los efectos de sonido se hacen bastante repetitivos.

JUGABILIDAD 8,9
Se ha mejorado algo el control, añadiendo algunos atajos con el mando. Sigue siendo muy divertido, aunque poco variado. La cooperación entre el equipo de jugadores es una experiencia digna de ser vivida.

DURACIÓN 9,2
Se ha añadido un nuevo modo de dificultad para los que se queden con ganas de más. Para un sólo jugador se hace corto y algo monótono. En la opción *on-line* la longevidad del juego puede ser eterna.

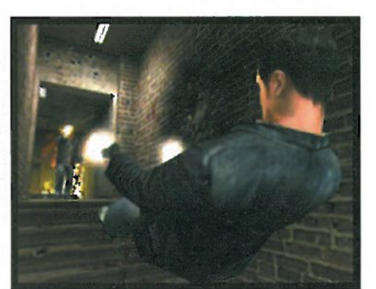


a fondo XBOX

MAX PAYNE

El más **original** shoot'em-up del pasado año hace aparición en su **mejor** versión para la consola de Microsoft. Max Payne deja claro que la **potencia** gráfica de Xbox es **superior** a la de cualquier **otra** consola.







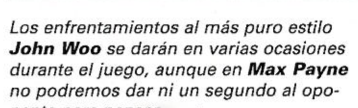


*Los enfrentamientos al más puro estilo **John Woo** se darán en varias ocasiones durante el juego, aunque en **Max Payne** no podremos dar ni un segundo al oponente para pensar.*



*Al parecer, para poder parar el tiempo como **Max Payne** es imprescindible mantener esta expresión durante todo el día.*

Tras las versiones para **PC** y **PS2**, **Xbox** muestra la mejor cara del título de **Remedy** y demuestra que su potencia gráfica es inigualable. Haciendo uso de su arquitectura, supuestamente similar a la de un **PC**, la gigantesca máquina de **Microsoft** es capaz de mostrar con gran riqueza gráfica un título que originalmente fue creado para ordenador. Esta versión de ***Max Payne***, magistralmente convertida por los desconocidos **Neo**, hace gala de un potente motor gráfico, capaz de mostrar una mayor resolución y una gran cantidad de detalles, como el uso de *full anti-aliasing*, efectos de iluminación y reflejos que no aparecían ni en la versión para **PC**. El título de los finlandeses **Remedy** te transportará a un mundo de mafia, traición y venganza donde, en el



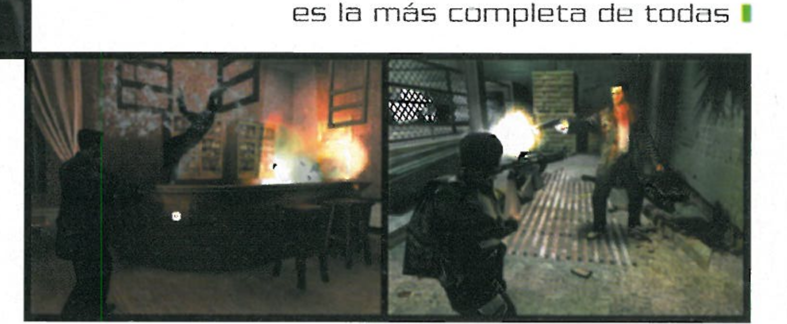
*En un determinado momento de la aventura, **Max** será drogado. En su paranoia, lo único que verá será el reguero de sangre dejado por los cadáveres de su mujer y su retoño.*





La atención al detalle que han puesto los grafistas de **Remedy** llega a extremos impensables. El mecanismo de las armas del juego es idéntico al de las reales (veremos cómo se mueve la corredera para dejar escapar un casquillo humeante).

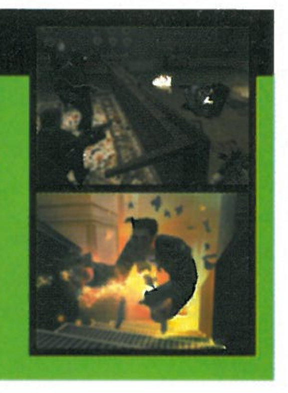
Max Payne es uno de los más originales *shoot'em-up* 3D y ésta, la versión para **Xbox**, es la más completa de todas



papel de **Max Payne** y armado hasta los dientes, tendrás que hacer pagar con su vida a los altos cargos que ordenaron el asesinato de su hijo recién nacido y su mujer. A primera vista, es fácil encasillar a ***Max Payne*** en un género tan explotado como el *shoot'em-up* 3D, aunque una sola partida bastará para convencernos de que el título convertido por **Neo** a **Xbox** va más allá. **Remedy** optó con su título estrella (el cual estuvo cuatro años en desarrollo) por una vista en tercera persona, unas texturas fotorrealistas y una jugabilidad repleta de elementos nunca vistos en un título de sus características. Claramente inspirados por las escenas de acción de *The Matrix*, los programadores de **Remedy** dotaron a ***Max Payne*** de una espectacularidad sin precedentes, que alcanza su punto álgido con la ejecución del *Bullet Time*. Dicho movimiento te permitirá ralentizar el tiempo mientras te lanzas en plancha y ametrallas a cualquiera de los enemigos. ***Max Payne*** es, sin duda alguna, el título más relevante del género *shooter* desde *Quake III: Arena* y, con esta versión, **Microsoft** ha demostrado que su consola es técnicamente superior a cualquiera de sus competidoras. DOC

Bullet Time

El movimiento más espectacular que hemos visto nunca en un videojuego de las características de ***Max Payne***. A través del *Bullet Time*, tan solo pulsando un botón podremos ralentizar el tiempo durante un par de segundos, a la vez que nos lanzamos en plancha hacia cualquier dirección y vaciamos el cargador de cualquiera de nuestras armas sobre un pobre enemigo.



Género > Shoot'em-up 3D Formato > DVD-ROM Compañía > Rockstar Programador > Neo Jugadores > 1
Escenarios > 22 Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card/HD (32 Bloques)

GRÁFICOS 9,4

La versión **Xbox** de ***Max Payne*** sólo puede ser superada en este apartado por **PC** con un procesador por encima del Ghz y tarjetas gráficas más allá de *GeForce 2 GTS*. Supera con creces a la versión **PS2**.

MÚSICA / FX 9,3

Aunque la banda sonora es la misma a la de las versiones **PC** y **PS2**, sus efectos de sonido han ganado mucho en calidad, sobre todo cuando realizamos el *Bullet Time*. Las voces están en perfecto castellano.

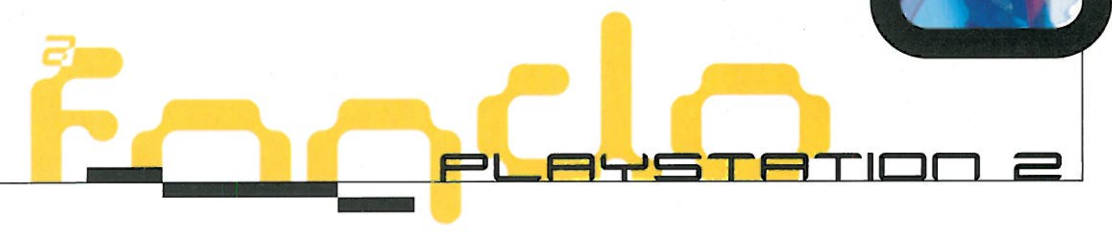
JUGABILIDAD 9,4

El género del *shoot'em-up* 3D cobra una nueva dimensión de mano de los finlandeses **Remedy**. El *Bullet Time* es lo más original que hemos visto desde la aparición del género con *Wolfenstein* y *Doom*.

DURACIÓN 8,9

Aunque carece de modo *Multiplayer* (debido a su original desarrollo), sus 22 diferentes escenarios te mantendrán pegado a ***Max Payne*** durante varios días. Posee un factor «replay» bastante alto.





BLOOD OMEN 2

Quizás ha llegado un **poco tarde**. Sin embargo, aunque el nivel de las **producciones** para PS2 está por delante de Blood Omen 2, nos encontramos ante un **juego** con una historia **fascinante**.

Los seguidores de *Blood Omen: Legacy of Kain* pueden prepararse para disfrutar con su esperada segunda parte. Y no les van a faltar razones para divertirse con ***Blood Omen 2***. El paso a las tres dimensiones de las aventuras de **Kain** presenta un entorno gráfico detallado y que recrea fielmente el aspecto tenebroso que cualquiera esperaría en un juego de este tipo. La jugabilidad se centra en la acción con un completo sistema de ataque para el protagonista pero sin olvidar ciertos toques del género aventura. **Kain** también tendrá que resolver *puzzles* y utilizar sus poderes especiales, que irá adquiriendo a lo largo del juego para acceder a nuevas zonas. Sin llegar a adentrarse en el podium de los mejores en **PS2**, ***Blood Omen 2*** sí es un título compacto que hará las delicias de los fanáticos de *Legacy of Kain*. **R. DREAMER**

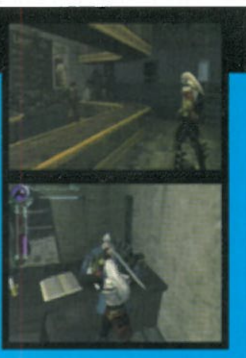


*El primer jefe final de **Blood Omen 2**, tras su derrota, traspasará a **Kain** su poder para ejecutar saltos imposibles.*

Algunas zonas de Meridian están representadas con un gran nivel de detalle.



Meridian



Los ciudadanos de Meridian aportarán información a Kain. Aunque la mayoría de las veces serán víctimas de su sed insaciable. Con su sangre, el vampiro recuperará su vitalidad y aumentará sus barras de energía sin ningún atisbo de piedad.

Género > Acción/Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Eidos Programador > Crystal Dynamics Jugadores > 1 Continuaciones > Infinitas Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card [81 KB]



GRÁFICOS 8,5
Un apartado correcto pero sin grandes pretensiones, que otorga un grado de realismo suficiente como para sumergirse en el juego. Efectos de luces y un grado de detalle aceptable en escenarios y personajes.



MÚSICA / FX 8,0
Los efectos de sonido no son los mejores que hemos escuchado en una aventura de este tipo. Y aunque la banda sonora tampoco destaque, los diálogos están doblados por completo al castellano.

JUGABILIDAD 7,9
A pesar del elaborado sistema de combate, la persistencia y la fuerza bruta serán nuestros principales aliados. En general, el desarrollo peca de lineal a pesar del interesante argumento.

DURACIÓN 8,1
El principal factor que activará nuestra curiosidad es la fascinante historia de **Kain** y la fantástica tierra de **Nosgoth**. El hilo conductor que nos hará esta aventura más llevadera a pesar de sus fallos.



CONCURSO Golden Sun

sorteamos 12 juegos

Nintendo y SuperJuegos te brindan la oportunidad de conseguir este fantástico juego para Game Boy Advance, Golden Sun. Para participar en el sorteo bastará con enviar un mensaje desde tu móvil especificando la respuesta correcta a la siguiente pregunta:

¿Qué grupo de programación ha sido el encargado de desarrollar Golden Sun?

A) Rare **B**) El Equipo A **C**) Camelot

SORTEO «GOLDEN SUN»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **SUPERJUEGOS1**, **espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la C, deberías mandar al número 

lo siguiente: **SUPERJUEGOS1 C**



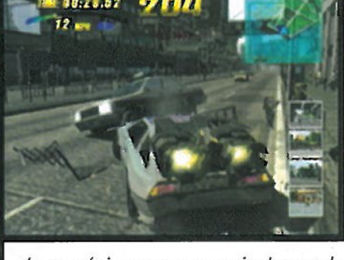
Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA. Válido para todos los operadores. Los premios no podrán ser canjeados por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores, y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite para entrar en el sorteo: 26 de marzo.

a fondo XBOX

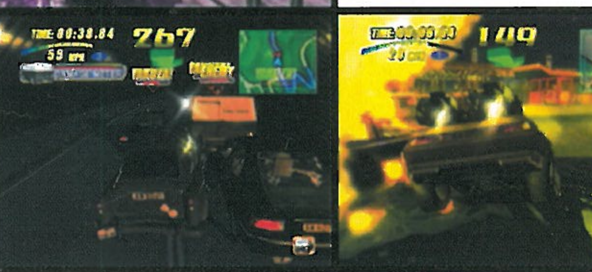
WRECKLESS

Después de **Halo** estamos quizá ante la mejor puesta en escena en un juego de **Xbox**. Conduciremos en ciudades repletas de elementos interactivos, y con un tratamiento gráfico muy **efectista**.





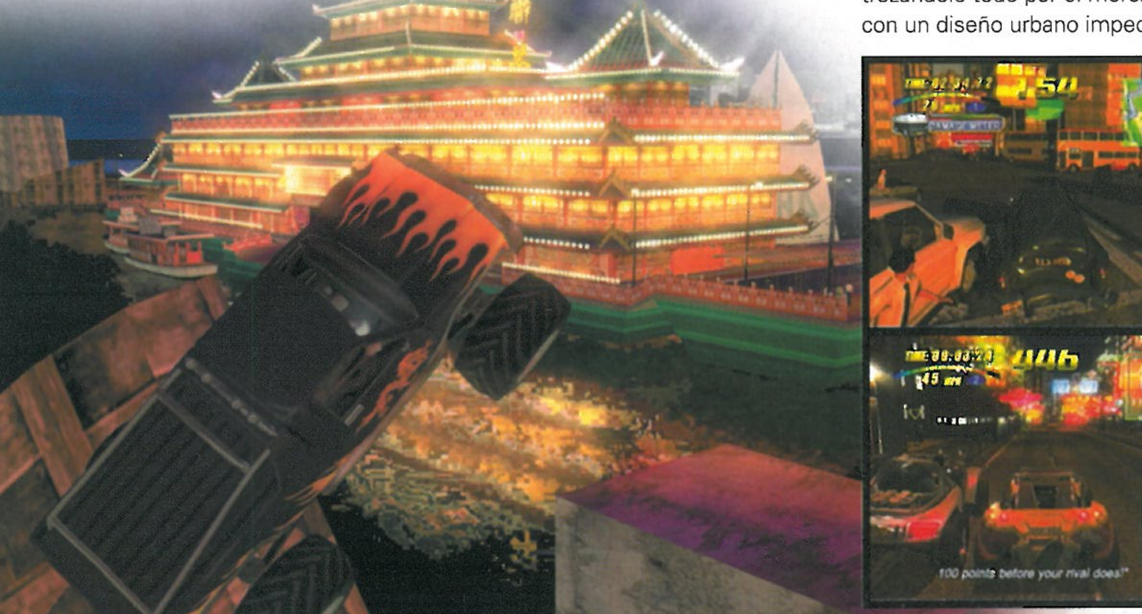
La mecánica es una especie de mezcla entre Runaway, Driver y, en ocasiones Grand Theft Auto 3. El mapa de situación de los objetivos es indispensable.

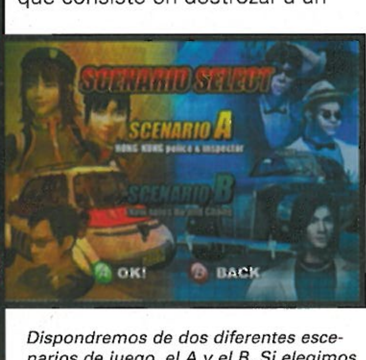


Y decimos efectista porque ***Wreckless The Yakuza Missions*** es una especie de «feria de muestras gráfica». Y no sólo lo decimos por la espléndida representación de los escenarios urbanos por los que transcurre el juego, sino más bien por el exquisito abanico de efectos que expone el juego. Si habéis manejado cualquier programa de edición gráfica, tipo **Photoshop**, imaginaos un juego que muestra constantemente efectos de blur y desenfoque. Eso es ***Wreckless***. Pero aunque esto añade originalidad al conjunto, en muchas ocasiones se torna exagerado, pudiendo ver, por ejemplo, la mitad de la pantalla desenfocada, parte en blur y el resto normal. Es como si se perdiera nitidez por culpa del exceso de ornamentación o por la profusión de efectos gráficos simultáneos, haciendo perder la concentración y la claridad de la situación que se vive en el juego. Fuera de esta pequeña crítica, hay que valorar a ***Wreckless*** como se merece. Gráficamente, insistimos, es impresionante, con múltiples elementos presentes (impagable circular destrozándolo todo por el mercadillo), con un diseño urbano impecable, con una representación de los accidentes espectacular y con una intensidad de juego colosal. La mecánica es la típica de un juego de misiones, aunque hay que tener en cuenta que éstas consisten, casi siempre, en localizar vehículos rivales, impactarles con nuestro coche e ir bajando su barra de resistencia hasta que los hagamos explotar. Aunque el argumento sea diferente en cada misión, la manera de llevarlas a su conclusión suele ser siempre la misma. Aunque bien es cierto que también hay otras diferentes, entre las que se podría destacar la que consiste en destrozar a un







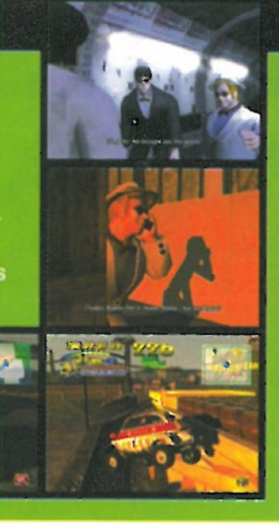


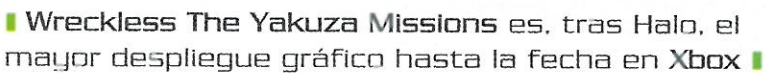
Dispondremos de dos diferentes escenarios de juego, el A y el B. Si elegimos el A, nos convertiremos en una policía y en una inspectora de Hong Kong. Si preferimos jugar en el B, tomaremos el papel de dos espías Ho y Chang. Los coches en cada escenario son totalmente diferentes.



20 Misiones

El juego consiste en llevar a la conclusión diferentes objetivos. Cada uno tiene su historia, pero lamentablemente, la forma de completarlos suele ser muy similar. Antes de cada misión, unas interesantes secuencias cinemáticas nos irán explicando (en inglés hablado y escrito por desgracia) qué es lo que tenemos que hacer. Mención especial para alguna misión, como la que concluye con la subida a un avión mientras despega antes de que los Yakuza nos apresen.





Wreckless The Yakuza Missions es, tras Halo, el mayor despliegue gráfico hasta la fecha en Xbox



Los impactos contra elementos del escenario y contra otros coches serán constantes, lo que se traducirá en espectaculares deformaciones de la carrocería.

enorme volquete impactando sobre él, utilizando diferentes rampas que nos permitan llegar a algo más que no sean sus enormes ruedas. Así pues, ***Wreckless*** tiene a su favor la espectacular puesta en escena, la interesante mecánica de juego y la intensidad de las primeras misiones. Sin embargo, y además de la exagerada confluencia de efectos gráficos en pantalla, el hecho es que al final se hace un poco pesado. Al principio promete y es realmente divertido, pero al rato, al repetirse insistentemente la mecánica, y debido a la exagerada dificultad de las misiones más avanzadas, puede hacer desistir a más de uno. Quizá si hubieran incluido un modo *Versus* o un modo carrera tipo *Project Gotham*, ***Wreckless*** hubiera ganado versatilidad en lo que más cojea: su jugabilidad. **THE SCOPE**



*Si pulsamos «abajo» en la cruz de control, veremos cómo se nos muestran las repeticiones de las carreras bajo diferentes filtros. Esto es básicamente **Wreckless**, una especie de muestra del potencial gráfico de **Xbox**.*











VEHÍCULOS
El diseño de los coches es francamente acertado.

Género > Arcade de conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Activision Programador > Bunkasha Jugadores > 1
Misiones > 20 Niveles de Dificultad > 2 Texto/Doblaje > Inglés/inglés Grabar Partida > Memory Card/Disco Duro

GRÁFICOS 9,4
Aunque se han pasado con efectos y filtros, no cabe duda de que gráficamente ***Wreckless*** es uno de los juegos más espectaculares jamás visto en consola, y eso hay que valorarlo como se merece.

MÚSICA / FX 8,5
Música y efectos típicos de un juego de este género, es decir, mucho rock, tecno y fanfarrias. Las voces son buenas... pero en inglés, y encima no han sido subtituladas tampoco en castellano. Una pena.

JUGABILIDAD 8,0
Al principio promete, pero la excesiva complejidad de algunas misiones, y el hecho de repetirse insistentemente la mecánica de chocar contra el enemigo, hace que vaya perdiendo fuerza paulatinamente.

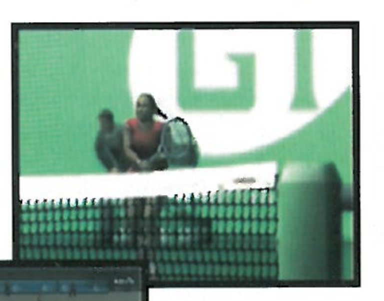
DURACIÓN 8,1
Son 20 misiones, y tiene vehículos ocultos. Además, llegar a finalizarlas requiere su tiempo... Sin embargo, es imperdonable que no aprovechen el escenario con otros modos diferentes de juego.





PRO TENNIS WTA TOUR

Aunque Konami ha **mejorado** el apartado visual de las **betas** iniciales, la versión final de WTA Tour Tennis sigue teniendo **problemas** de jugabilidad.

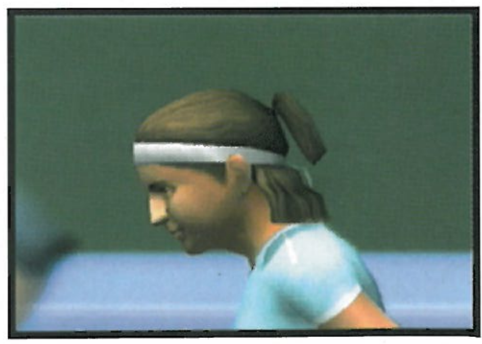




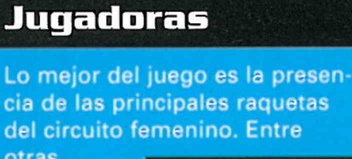


El modo Tour ha sido modificado con respecto a las primeras betas ofrecidas por ***Konami.***

Ya hace bastante tiempo desde que **Konami** nos facilitara una *beta* de *WTA Tour Tennis* la cual nos hacía presagiar un programa no demasiado bueno. El largo periodo de tiempo transcurrido desde entonces, permitía tener esperanza de la mejora en el juego. Aunque la versión final incluye numerosas diferencias, adolece de muchos defectos en el apartado de la jugabilidad aunque mejora considerablemente el apartado gráfico. Sobre la pista el programa resulta aburrido en gran parte por la confusión derivada de la aleatoriedad en el tipo de golpe que se ejecuta con cada botón. Si a ello le unimos una escasa variedad de golpes y una limitación enorme a la hora de dirigir las bolas, el juego se hace bastante insulso. Donde afortunadamente se han realizado muchas mejoras es en la parte gráfica. La versión final incorpora varias cámaras, repeticiones y secuencias que en las *betas* iniciales no aparecían. En las opciones destaca la sustitución del modo *World Tour*, en el que había que crear una jugadora y planificar su carrera, por el modo *Tour Mode*, en el que se elige una de las 32 tenistas reales sin que existan entrenamientos ni lesiones. Los primeros planos logran que la presencia de estas tenistas tenga un mayor peso, suponiendo el mayor aliciente del programa. **CHIP & CE**



Jugadoras



Lo mejor del juego es la presencia de las principales raquetas del circuito femenino. Entre otras **Seles**, **Serena Williams**, **Arancha** o **Capriati**.









Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Konami Programador > LCE Jugadores > 1-4
Competiciones > 3 Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (273 KB)

GRÁFICOS 8,4
Afortunadamente se ha renovado completamente el apartado gráfico de las *betas* facilitadas por **Konami**. En ***Pro Tennis*** destacan las secuencias en las que se ofrecen primeros planos de las tenistas.

MÚSICA / FX 8,1
Aunque hay poco que destacar en este apartado, la voz de los jueces y los gritos del público constituyen lo más atractivo dentro de los efectos de sonido.

JUGABILIDAD 7,4
Aunque teóricamente cada botón tiene una función predeterminada, en la práctica es imprevisible saber cómo responderá el jugador. Destaca el sistema para realizar «smash» en las bolas altas.

DURACIÓN 8,2
El modo *Tour* elimina la planificación mes a mes de la carrera de los tenistas y con ello la duración del juego. De todas formas los menús de la *beta* en este apartado eran bastante confusos.




SUPERJUEGOS
CONÉCTATE A SUPER JUEGOS
CON SYSTEM SELECTOR
PLAYSTATION 2
PLAYSTATION
X BOX
GAMECUBE
No dejes pasar esta extraordinaria oferta. Suscríbete a Super Juegos y recibirás este fantástico adaptador para todas tus consolas.
Ya no tendrás que desconectarlas cuando quieras cambiar de una a otra, y con sólo pulsar un botón seleccionarás la que prefieras. Además, podrás conectar al adaptador el vídeo o el DVD. Incluye entradas RCA y S-Video. No encontrarás nada más útil.
Consigue 11 números y el multiadaptador por sólo 26,40 € (4.400 ptas.)
SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE
Sí, deseo suscribirme a la revista Super Juegos
❑ Por un año (11 números) con el 20% de descuento al precio de 21,12 € (3.520 ptas.)
❑ Por un año (11 números) con el multiadaptador «System Selector» de regalo al precio de 26,40 € (4.400 ptas.)
■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 48,08 € (8.000 ptas.). Resto Países: 55,05 € (9.160 ptas.).
APELLIDOS: .... NOMBRE: ....
DIRECCION: ....
POBLACION: .... C. P.: ....
PROVINCIA: .... TELEFONO: ....
Forma de Pago:
❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
❑ Giro Postal nº (indicando en el apartado "Texto": suscripción REVISTA SUPERJUEGOS.)
❑ Domiciliación Bancaria: Banco ..../..../..../..../ Sucursal ..../..../..../..../ DC ..../..../ Cuenta ..../..../..../..../..../..../..../..../..../..../
❑ Tarjeta de Crédito nº ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ Títular:
Fecha caducidad ..../..../ ../..../ Firma titular (imprescindible):
ENVIAR ESTE CUPON A EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPERJUEGOS DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES, C/O'DONNELL, 12. 28009 MADRID.
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es
Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla si es errónea.
A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.

a fondo PSONE

FINAL FANTA

Hace exactamente ocho años, la saga **Final Fantasy** culminaba su **legendario** devenir en nuestra querida y siempre recordada **Super Nintendo**. Los milagros del destino han querido que por fin aparezca en **formato PAL** y bajo los designios técnicos de los **32 bits** de Sony.



Por tan solo 15.99 Euros tendremos una obra maestra del videojuego contemporáneo y la posibilidad de disfrutar con una completa demo jugable de Final Fantasy X.





BONUS
Esta modalidad nos permitirá disfrutar de bocetos originales, las nuevas secuencias CG, bestiarios y muchas curiosidades más.



WORLD OF BALANCE
Este es el aspecto que muestra el primer mundo de ***FFVI***. Un total de 28 localizaciones que al ser completadas darán paso a un nuevo mapeado.



WORLD OF RUIN
Tras romper el equilibrio natural el mundo ha sufrido una caótica metamorfosis geográfica. 26 localizaciones.



¡¡¡MODO SIETE!!!
Podremos desplazarnos por el mapeado de ***FFVI*** a pie, a lomos de un *Chocobo* y, más adelante, en dirigible.

Nunca sabremos si la inesperada aparición de ***Final Fantasy VI*** en **Europa** obedece a motivos fraguados en el presente y portadores de un viejo legado lúdico como **PSone**, o a oportunistas razones futuras alimentadas bajo la pretenciosa y vanidosa presentación del décimo capítulo de la saga. El caso es que con *demo* o sin *demo* jugable de *FFX*, la edición de la sexta entrega en formato PAL es un acontecimiento más relevante de lo que parece. Es un sueño hecho realidad, quizá un poco tarde y sin traducir, pero al fin y al cabo una ofrenda onírica a todos los amantes del videojuego que de vez en cuando dejamos caer lágrimas mientras nuestra mirada se acomoda en el infinito y nuestros recuerdos se pierden en circuiterías de 16 y 32 *bits* en busca de una anhelada estabilidad tecnológica. Un recuerdo épico del pasado que se instala orgullosa y majestuosamente en el presente. Así podríamos definir a ***Final Fantasy VI***. Una leyenda jugable con un nombre, **Square**, y muchos apellidos, **Sakaguchi**, **Amano**, **Kitase**, **Nomura**, **Uematsu**... ***Final Fantasy VI*** apareció en **SFC/SNES** en 1994 para ser convertido a **PlayStation** cinco años después y elevó sus cifras de ventas por encima de los tres millones de unidades. Fue el máximo exponente de su generación, el *RPG* de referencia en la etapa dorada de los 16 *bits* de **Ninten-**



*Aunque no está traducido al castellano la experiencia de jugar con **FFVI** es igual de gratificante que con los últimos cuatro episodios de la saga. **FFVI** reivindica la magia de las 2D y escenifica la gloria de otra de las épocas doradas de **Square**. Pura nostalgia de 16 bits.*





SY VI

do junto a *Chrono Trigger*, un episodio antológico de la historia del videojuego y sin duda uno de los tres mejores *Final Fantasy*. En su interior se dan cita todas las virtudes de **Square**, trasladadas a ocho años atrás por supuesto, encabezadas por un guión y un desarrollo trepidantes, sorpresivos y no exentos del dramatismo necesario. Los doce personajes principales gozan de un carisma milimétricamente estudiado y la omnipresencia de **Kefka**, el gran enemigo, acaba por redondear un apartado que no ha sido superado por posteriores capítulos de la saga. El sexto sueño de **Square** viene acompañado de más de 30 horas de juego, multitud de secretos, 28 *Espers* y un completo modo *Bonus*. Pero, ¿y el apartado audiovisual? Tan solo puedo deciros que es completamente maravilloso y rebosante de nostalgia. Pura artesanía digital, la crema y nata de las 2D, con un diseño de personajes brillante, unos escenarios repletos de detalle y colorido, y una utilización del modo 7 ejemplar para la época. La banda sonora merece un capítulo aparte. Es la mejor de toda la serie, y tan sólo el escuchar los compases iniciales de la *intro* del juego os pondrá la piel de gallina. Es de esas melodías que se instala dentro de ti para toda la eternidad. ***FFVI*** es uno de los mejores juegos de todos los tiempos, pase el tiempo que pase, y no debe faltar en la colección de todo aquel que ame el videojuego. Una oportunidad única para echar la vista atrás en busca de sensaciones puras y de evocadora nostalgia. **THE ELF**



Combates de 16 bits



En las batallas pueden participar hasta cuatro personajes y las magias de invocación reciben el nombre de *Espers*. Hay un total de 28 de estas magias y entre ellas podríamos destacar viejos conocidos como *Ifrit, Shiva, Ramuh, Bahamut, Odin, Alexandr...*

Género > RPG Formato > CD-ROM Compañía > Squaresoft Programador > Squaresoft Jugadores > 1
Mundos > 2 Horas de Juego > 30-35 Texto/Doblaje > Inglés/- Grabar Partida > Memory Card (2 Bloques)

GRÁFICOS 8,5

Fueron los mejores gráficos de su época y marcaron un antes y un después en los *RPG* de 16 *bits*. Pura artesanía 2D, personajes entrañables, escenarios detallados y coloristas, y el bello recuerdo del modo 7.

MÚSICA / FX 9,6

La mejor banda sonora que haya tenido un *Final Fantasy*. 61 composiciones de sobresaliente factura en la que brilla con luz propia la melodía de la *intro*. Sin duda, el mejor momento de **Nobuo Uematsu**.

JUGABILIDAD 9,7

Uno de los mejores guiones de la saga y un desarrollo que nos mantendrá inmersos hasta concluir el juego. La curva de dificultad es prácticamente perfecta. Es una pena que no aparezca traducido al castellano.

DURACIÓN 9,5

Entre 30 y 35 horas de magia jugable, dos gigantescos mundos totalmente opuestos y una generosa cantidad de secretos por descubrir. El modo *Bonus* garantiza el interés de jugarlo más de una vez.



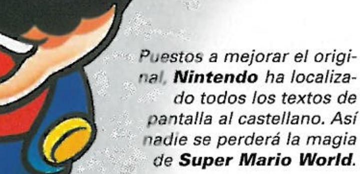


SUPER MARIO WORLD:
SUPER MARIO ADVANCE 2

Nintendo y Shigeru Miyamoto te **invitan** a revivir, once años después, toda la **magia** del **mejor** juego de plataformas **de todos los tiempos**.







*Puestos a mejorar el original, **Nintendo** ha localizado todos los textos de pantalla al castellano. Así nadie se perderá la magia de **Super Mario World**.*



DOS GOTAS DE AGUA
Salvo por los colores algo más apagados, es imposible encontrar alguna diferencia entre el *Super Mario World* original de **Super Nintendo** y esta genial conversión a **GBA**.





Por increíble que parezca, **Nintendo** ha logrado trasladar a su sorprendente **GBA** el mejor *arcade* de plataformas de toda la historia del videojuego, sin sacrificar ni una fase, ni un enemigo, ni un sonido, y encima se ha permitido el lujo de mejorarlo. Ha añadido a **Luigi** como personaje seleccionable e incorpora a los dos hermanos **Mario** las voces digitalizadas de las que ya hacía gala en el primer *Super Mario Advance*. No echarás en falta ni uno de los 96 mundos del clásico de **Super Nintendo**. Te emocionarás recordando los atajos, los trucos, reencontrándote con los mismos enemigos. El salto de una plataforma a otra es perfecto, salvo por una ligera pérdida de color. Es como tener una **SNES** y una TV en la palma de tu mano. Si amaste *Super Mario World* debes tener este juego. Si acabas de aterrizar en esto de los videojuegos, no puedes perdértelo. Es hermoso, entrañable, adictivo... *Mario* en estado puro.

NEMESIS

Género > Plataformas | Formato > Cartucho (32 MB) | Compañía > Nintendo | Programador > Nintendo | Jugadores > 1-4
Fases> 96 | Niveles de Dificultad > 1 | Texto/Doblaje > Castellano/Inglés | Grabar Partida > Sí (3)

GRAFICOS 9,3
Idénticos, pixel por pixel, a los gráficos originales de **SNES**. Volverás a disfrutar del colorido de la Llanuras del *Donut* y del resto de los coloristas y entrañables escenarios de esta obra maestra del videojuego.

MUSICA / FX 9,5
Puestos a mejorar el original, a esta adaptación para **Game Boy Advance** se le han incorporado voces digitalizadas para **Mario** y **Luigi**. La música sigue siendo, once años después, una completa delicia.

JUGABILIDAD 9,7
Más de una década después, *S. Mario World* sigue coronado como el mejor juego de plataformas de la historia. Si jugaste al de **SNES** sabrás por qué. Si no, ya es hora de que descubras la mejor creación de **Miyamoto**.

DURACION 9,6
96 fases repletas de rutas alternativas, mundos ocultos, casas encantadas, castillos gobernados por **Bowser** y su prole. **Yoshi** zampándose a los enemigos... ¿Estás dispuesto a perderte todo esto?



GOLDEN SUN

El primer **gran RPG** clásico de Game Boy Advance ya **está aquí**. Es la hora de comprobar si esta pequeña consola puede con todo lo que le echen.



Camelot ya tiene experiencia en crear grandes juegos para portátiles. Suyos son los juegos de Golf y Tenis protagonizados por **Mario**. Sin embargo, para su primer proyecto en **GBA** han optado por algo mucho más ambicioso: un juego de rol por turnos. Y el resultado no podría haber sido mejor. En la línea de las grandes superproducciones clásicas de **Super Nintendo** (el juego recuerda bastante a la saga *Tales Of...*) ***Golden Sun*** nos ofrece una aventura única, algo que hasta hace bien poco era difícil de imaginar en una consola portátil. La historia, como en los grandes del género, empieza en el pueblo del protagonista, todavía ajeno este a las grandes aventuras que le esperan. Las luchas, por turnos como ya he comentado, son el eje del juego. Afortunadamente son bastante dinámicas, por lo que no se harán pesadas pese a su profusión. Además, también incorpora elementos de plataformas e incluso multitud de *puzzles*. Gráficamente es de lo mejorcito que se ha visto en este soporte, con bellos personajes prerrenderizados y algunos parajes impresionantes. Un nuevo clásico. **DANI3PO**

Un juego que aúna el clasicismo de SNES con un apartado técnico de impresión

Peleas por turnos

La utilización de unas mascotas que otorgan poderes (los *Djin*) aportan frescura a estos enfrentamientos.





En los pueblos que visitemos podremos ir de compras, acudir al sanador y arreglar pequeños entuertos.

Género > RPG (Por Turnos) Formato > Cartucho (64 MB) Compañía > Nintendo Programador > Camelot Jugadores > 1-2 Personajes > 4 Niveles > 4 Faros Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí (3)

GRÁFICOS 9,5
Los mejores gráficos que han pasado por la pequeña pantalla de **GBA**. Personajes prerrenderizados y unos escenarios llenos de colorido y detalle. El mapa, con su *zoom*, es otra nota de calidad en el juego.

MÚSICA / FX 9,0
El «característico» sonido de los personajes al hablar es lo único discutible de este apartado. La música recuerda a las obras maestras de **Squaresoft**. Sin duda, se te quedará grabada en los oídos.

JUGABILIDAD 9,2
Es la perfecta mezcla de exploración, resolución de enigmas y *puzzles*. Las batallas, magistralmente planeadas, dan como resultado un desarrollo muy ameno. Además incluye modo Multijugador.

DURACIÓN 9,2
No es tan largo como la mayoría de los juegos de **Square**, pero desde luego te mantendrá enganchado más que cualquier otro juego de **GBA**. Además, puedes salvar en cualquier momento la partida.





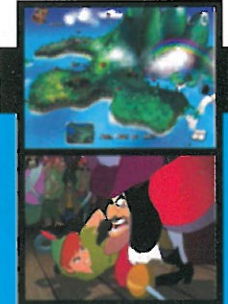
PETER PAN:
LA LEYENDA DE NUNCA JAMÁS

Algunos **aciertos**, y los siempre enternos defectos de **Disney**, reinan en la **adaptación** de El Regreso De Peter Pan.





*En unas fases tendremos que volar siguiendo la estela de **Campanilla** y en otras nos enfrentaremos a piratas, y recogeremos a modo de Bonus valiosos items.*



Nunca Jamás

La isla de **Nunca Jamás** posee 7 peligrosas localizaciones en las que tendrás que superar infinidad de pruebas, como liberar a los Niños Perdidos o hacer frente a los malvados corsarios. De este modo, serás recompensado con 10 secuencias del filme original (12 minutos en total).

Una película, una adaptación al videojuego. **Disney** siempre sabe cómo sacar jugo a todas sus licencias, aunque ello suponga sacrificar la calidad de sus productos. Pero olvidemos sus últimos fracasos (no económicos, claro, sino técnicos), como *Monstruos S.A.* o *Atlantis: El Imperio Perdido*, y centrémonos en su reciente apuesta. Aunque gráficamente es bastante modesto y no es fiel al argumento del filme *El Regreso de Peter Pan*, ***La Leyenda de Nunca Jamás*** posee ciertas virtudes, tanto en su jugabilidad como en su desarrollo. Un total de 24 fases repartidas en 7 variadas localizaciones en las que, en algún lugar, el tesoro de la isla se halla oculto. Pero antes de buscar las joyas y monedas de oro, **Peter** tendrá que liberar a los Niños Perdidos y recuperar la magia que el **Capitán Garfio** ha robado a **Campanilla**. De este modo, cada vez que el hada recupere un poco de su poder, **Peter Pan** podrá realizar nuevos movimientos (como volar, dar saltos dobles o correr), lo cual supone que la dificultad del juego irá aumentando progresivamente. Sin duda, una aventura divertida y muy en la línea de la mítica *Peter Pan* de 1953. Sin embargo, es imperdonable que en un juego de 128 *bits* haya continuas ralentizaciones, interminables pantallas de carga y un control poco preciso sobre el personaje. **ANNA**



Género > Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Blue 52 Jugadores > 1
Localizaciones > 7 Fases > 24 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (76 KB)

GRÁFICOS 7,0
Lo mejor: diseño de personajes y de localizaciones que evocan al cuento de **James M. Barrie**. Lo peor: numerosas ralentizaciones, pesadas pantallas de carga y gráficos pobres (más en la línea de los 32 *bits*).

MÚSICA / FX 7,5
Lo más destacable de este apartado es que está doblado al castellano, aunque no es lo mejor escuchado en un juego de **Disney**. Normalita BSO y correctos efectos de sonido. Sin muchos alardes, todo cumple.

JUGABILIDAD 8,0
Gran variedad de movimientos que iremos aprendiendo progresivamente, por lo que la dificultad del juego (aunque no es muy elevada) irá en aumento. El control del personaje en ocasiones es bastante impreciso.

DURACIÓN 7,8
Un juego pensado para no cansarnos. 24 fases en 7 localizaciones diferentes, más los encuentros con los enemigos finales. Y un grato regalo: 12 minutos de secuencias extraídas del filme original.



HERDY GERDY

Al principio te resultará un **juego de locos**, pero una vez que empices no podrás parar. Su **jugabilidad** y **belleza** hechizan.

Un planteamiento muy sencillo y con un *look* muy de dibujos animados. Parece un juego orientado a los usuarios más jóvenes de **PS2**. Pero nada más lejos de la realidad. Los casi tres años de desarrollo han servido ha **Core Design** para crear un título, cuando menos complejo, basado en las técnicas pastoriles. Llevar al rebaño hasta su corral sin que los malditos *Grompis* se zampen los más de 20 tipos de criaturas que pastan en las laderas. Como cada especie posee su propia IA y reacciona de forma distinta ante tu presencia, necesitarás peculiares utensilios que las hechice. Laberínticos y gigantescos escenarios por los que deberás moverte con ayuda de un mapa si no quieres perderte y caer en las garras de una bestia rosada. Algo bastante habitual, debido al tortuoso movimiento de cámara que en más de una ocasión nos dejará vendidos al enemigo. Asimismo, si pierdes una de las criaturas por el camino tendrás que volver a empezar el nivel, pues para poder progresar tendrás que encerrar al menos el 50% de las criaturas. ¿Desde cuándo ser pastor es aburrido? Tanto la banda sonora como el magnífico doblaje al castellano, con voces conocidas, hacen de ***Herdy Gerdy*** un título de lujo. ANNA

Prueba Pastoril

Sólo con el equipo completo podrás ser un buen pastor. Para conseguirlo tendrás que cumplir todas las misiones que los aldeanos te pidan. Estas pruebas consisten en llevar a todas las criaturas a su corral en un tiempo límite.





Dependiendo del utensilio que utilices atraerás a unas especies u otras. Así, los Dunis sólo te obedecerán si les muestras la vara mágica.

Género > Aventura/Estrategia Formato > DVD-ROM Compañía > Eidos Int. Programador > Core Design Jugadores > 1 Localizaciones > 30 Criaturas Salvajes > 20 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card [110 KB]

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,2	8,8	8,0	8,7
Bello diseño de personajes y escenarios, pues de ello se han encargado animadores de **Disney** y **Warner**. Todo sería perfecto si no fuera por el torpe movimiento de cámara cuando la acción se complica.	Conocidos actores de doblaje han prestado sus voces a los protagonistas de ***Herdy Gerdy***, realizando un trabajo de excepción. Buena banda sonora acompañada de trabajados y estudiados efectos de sonido.	Difícil a la vez de sencillo. Manejar al rebaño es cuestión de práctica, lo realmente complejo es cómo llevarlas al corral sin que los *Grompis* las alcancen.	Completar el 100% del juego llevará horas. Pues además de pastorear, tendrás que recolectar las 100 campanas de cada nivel (para activar los extras), guardar a las criaturas para abrir nuevas áreas...





PS2 GLOBAL 8,5





STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE



HOLOMATCH
Al igual que en la versión **PC**, dispondremos de un modo multijugador para hasta cuatro jugadores.



PERFILES
Los más *trekkies* estarán encantados con esta opción. En ella podremos ver el perfil de todos los personajes del juego.



*Al igual que en la serie, a lo largo de la aventura interactuaremos con decenas de alienígenas de diferentes formas y colores. El de arriba tiene la misma expresión que **The Scope**.*

El universo Star Trek se **estrena** en PS2 con la adaptación más **animada** de la serie

Un nuevo *shoot'em-up* se une a la colección de conversiones de **PC** para la consola de **Sony**. En esta ocasión, uno de los mejores títulos basados en *Star Trek* (o en alguno de sus múltiples *spin-off*). Creado originalmente por **Raven**, ***Star Trek Voyager: Elite Force*** ha sido convertido a **PS2** por **PipeDream** y **Majesco**, conservando en cierto modo todas las características que hicieron grande la versión original para **PC**. El único punto débil de ***STV: EF*** es su motor gráfico, ya que carece de *vsync* (el movimiento es rápido pero brusco y la pantalla parece «partida») y su *frame rate* es algo inestable. En lo que a jugabilidad respecta, esta conversión posee un trabajado argumento y esa perfecta mezcla entre *shoot'em-up* y aventura. Además, añade soporte para ratón y teclado USB. Al igual que en la versión original, disfrutaremos de combates para hasta cuatro jugadores (*split-screen*) en ell modo *Holomatch*. Aunque su calidad general no es comparable al ***STV: EF*** de **PC**, los aficionados a los *shooters* no se sentirán nada defraudados. **DOC**



Elite Force convencerá tanto a *trekkies* como a «shooters»



Género > Shoot'em-up 3D Formato > DVD-ROM Compañía > CodeMasters Programador > Majesco Jugadores > 1-4
Escenarios > 7 Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (216 KB)

GRÁFICOS 8,0
Aunque el motor gráfico de ***STV: EF*** muestra unas texturas detalladas, su bajo *frame rate* y la completa inexistencia de *vsync* lo dejan en ridículo frente al de juegos como *Half-Life* o *Quake III: Revolution*.

MÚSICA / FX 8,4
La banda sonora le da a la aventura ese aire *Star Trek* tan particular. Es una lástima que, tratándose de una aventura/*shooter*, las voces de los personajes no hayan sido dobladas al castellano.

JUGABILIDAD 8,6
Tratándose de una adaptación de la conocida saga *Star Trek* (o de un *spin-off*), su mezcla entre *shoot'em-up* y aventura es perfecta. La posibilidad de utilizar un ratón y un teclado USB es todo un acierto.

DURACIÓN 8,3
Aunque sus siete diferentes escenarios se quedan algo cortos, el modo multijugador podrá proporcionarte muchas más horas de juego con ayuda de un *multitap* y algún que otro amigo (o enemigo).





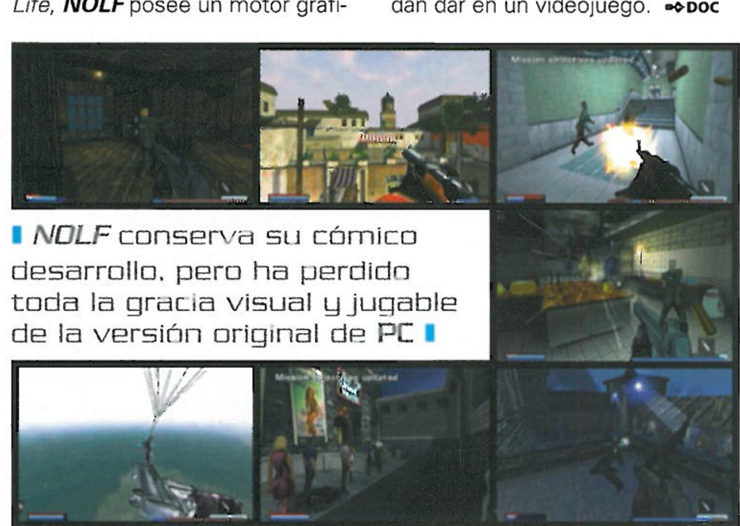
NO ONE LIVES FOREVER

Dos años después de su aparición en PC, la versión **femenina** de Austin Powers **llega** a los 128 bits de Sony con un control **deficiente** y un **aspecto** algo **desmejorado**.

Tras la estela de *Quake III: Revolution, Unreal Tournament* o *Half-Life*, la creación de **Monolith** y **Fox Int.** da el salto a **PS2**. ***No One Lives Forever*** conserva su hilarante desarrollo, que recuerda al filme **Austin Powers**, aunque carece de ciertos elementos que hicieron destacar al título original para **PC** (aparecido hace dos años). Al contrario de lo que ocurrió con la versión **PS2** de *Half-Life*, ***NOLF*** posee un motor gráfico aún más brusco y menos detallado que el de la versión original. Además, ha visto sus posibilidades de juego recortadas (no permite el uso de ratón y teclado USB y ha desaparecido el modo *Multiplayer*). Sus puntos fuertes son su longitud, con 15 inmensos escenarios por explorar, y su cómico desarrollo en el que controlaremos a **Cate Archer** en las situaciones más dantescas que se puedan dar en un videojuego. **DOC**



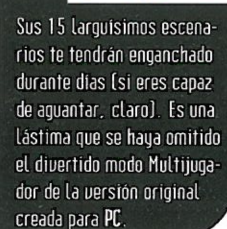
*El soldado de arriba se ha llevado una sopresa después de «evacuar». La limitada inteligencia artificial de los enemigos les impide abatir a **Cate** a través de las ventanas de cristal.*



NOLF conserva su cómico desarrollo, pero ha perdido toda la gracia visual y jugable de la versión original de PC

Espía como puedas

Para familiarizarnos con nuestro equipo, el cuartel general dispondrá de un campo de entrenamiento. Para llevar a buen puerto las misiones, tendremos que escuchar todas las hilarantes conversaciones.





Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Fox Interactive Programador > Monolith Jugadores > 1
Escenarios > 15 Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (142 KB)

GRÁFICOS 7,8

Ni el *frame rate*, ni la calidad y resolución de las texturas de ***No One Lives Forever*** están a la altura. Sus grafistas se han lucido. La versión original de hace dos años es aún mejor que el ***NOLF*** para **PS2**.

MÚSICA / FX 8,4

La banda sonora de estilo «funky-sesentero» está muy bien realizada y recuerda bastante al filme *Austin Powers*. Sus cómicos diálogos pierden bastante gracia al estar las voces en inglés.

JUGABILIDAD 7,5

La imposibilidad de jugar con ratón y teclado hacen imperativo el uso de *auto-aim*, algo que facilita en exceso la eliminación de enemigos. La mayoría de los objetivos a completar son algo rebuscados.

DURACIÓN 8,8

Sus 15 larguísimos escenarios te tendrán enganchado durante días (si eres capaz de aguantar, claro). Es una lástima que se haya omitido el divertido modo Multijugador de la versión original creada para **PC**.

PS2

8,0 GLOBAL

a fondo PLAYSTATION 2

SLED STORM

El cuarto **representante** de la serie Big muestra toda la **espectacularidad** de las **motos** de nieve.



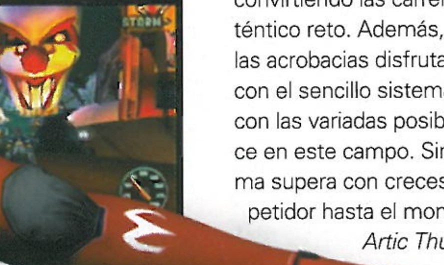
Hace casi dos años, **Electronic Arts** incluyó entre sus series consagradas un juego que, sin hacer ruido, se convirtió en una de las sorpresas para **PlayStation**. Las motos de nieve eran las protagonistas de aquel primer ***Sled Storm*** que ahora llega al nuevo soporte de **Sony** dentro de la serie **Big**. El renovado programa logra trasladar toda la suavidad de movimientos de su antecesor, pero además añade un impresionante entorno mucho más dinámico. El motor gráfico y las cualidades de **PlayStation 2**, han sido perfectamente conjugados en un juego en el que la manejabilidad y la espectacularidad alcanzan un nivel digno de los mejores programas de su género. Los siete circuitos en los que se celebran las carreras están repletos de elementos colaterales que llevan la acción desde cumbres nevadas a construcciones de auténtica ciencia-ficción.
El extenso mapeado permite que pueda optarse por múltiples atajos y caminos alternativos, convirtiendo las carreras en un auténtico reto. Además, los amigos de las acrobacias disfrutarán de lo lindo con el sencillo sistema de control y con las variadas posibilidades que ofrece en este campo. Sin duda, el programa supera con creces a su único competidor hasta el momento, el discreto *Artic Thunder*. **CHIP & CE**



PILOTOS Y MOTOS
El programa ofrece pilotos con tipos de conducción y habilidades dispares. Las motos de nieve se van desbloqueando a medida que se logra la clasificación en los diferentes circuitos.











Género > Arcade · Formato > DVD-ROM · Compañía > Electronic Arts · Programador > EA Canadá
Jugadores > 1-2 · Circuitos > 7 · Niveles de Dificultad > 1 · Texto/Doblaje > Inglés/Inglés · Grabar Partida > Memory Card (95 KB)

GRÁFICOS 8,8
Los extensos y enormes escenarios nevados, los elementos que los rodean y la reproducción de las condiciones atmosféricas hacen que todo el entorno sea realmente espectacular.

MÚSICA / FX 8,2
La música no cesa en ningún instante y, aunque no molesta, no destaca en ningún momento. Entre los efectos de sonido, lo que más destaca son sin duda los gritos de los pilotos durante las carreras.

JUGABILIDAD 9,3
La sencillez para controlar las motos de nieve engancha desde un primer momento. La posibilidad de lograr turbo mediante acrobacias es un buen reclamo para su realización.

DURACIÓN 8,4
La enorme amplitud de los circuitos hace que los siete circuitos incluidos tengan muchos rincones por explorar. El sistema de competición ofrece nuevos retos a medida que se avanza en el juego.

PS2 **9,0** GLOBAL





DYNASTY WARRIORS 3

Si te quedaste con ganas de **batallar** tras Dynasty Warriors 2, Koei tiene lista una **nueva entrega** que **mejora** muchos aspectos.



Desde la aparición del primer *Dynasty Warriors* para **Psone** (un *beat'em-up*, uno contra uno), **Koei** se ha empeñado en hacernos partícipes de las leyendas alrededor de la época feudal china. Por un lado, la saga *Kessen* nos propone vivir las refriegas desde la barrera, siendo meros espectadores. Y por otro, la que nos ocupa, nos permite introducirnos de lleno en las batallas campales. Sin duda, es este el punto fuerte del juego, la recreación de una gran contienda en la que tenemos total libertad para actuar. Y es que, pese a lo que pueda parecer, ***DW3*** no es un *beat'em-up* sin más, sino que contiene dosis de estrategia que hacen más complejas y entretenidas cada una de las más de veinte fases (inspiradas en contiendas reales ocurridas en **China** durante el siglo III d.C.). Una vez en el campo de batalla, veremos que los enemigos se cuentan por centenas y que nuestro personaje goza de un adecuado control, además de una variedad de golpes respetable. En definitiva, un *beat'em-up* diferente. DANI3PO

Elefantes

La anterior entrega, *Dynasty Warriors 2,* ya contemplaba la posibilidad de montar a caballo para deshacernos de las tropas enemigas con mayor facilidad. En el nuevo juego, se ha incluido una nueva montura mucho más espectacular: los elefantes. Consigue subirte a uno de estos gigantescos bichos y no habrá soldado ni general que se te resista.

La variedad de generales de cualquiera de los tres ejércitos (no hay malos ni buenos) es realmente impresionante.



Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Proein Programador > Koei Jugadores > 1-2
Fases > +20 Personajes > 40 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (200 KB)

GRÁFICOS 8,8
El hecho de contar con unos escenarios inmensos y cientos de enemigos no es excusa para que muestre tantas ralentizaciones y una niebla tan acusada en el horizonte. El diseño es muy acertado.

MÚSICA / FX 8,6
Las voces se encuentran en versión original, aunque gozan de gran calidad. Los efectos de sonido no destacan por ser muy impresionantes. La música deja de lado lo oriental y se decanta por algo más cañero.

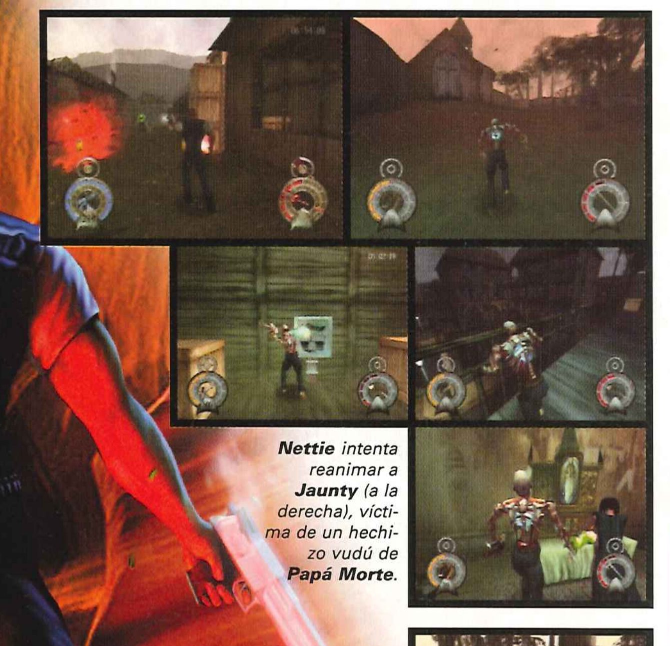
JUGABILIDAD 8,9
El control es lo más sencillo del mundo. No te costará nada hacerte con él. La mecánica no deja ni un segundo al aburrimiento o a la calma, siempre y cuando te guste repartir a diestro y siniestro.

DURACIÓN 9,0
Un buen número de fases, y además una longitud más que considerable (sin hablar de los secretos). Lo único que te puede echar para atrás es el hecho de que todos los niveles sean muy similares entre sí.

PS2 **GLOBAL 8,7**

SHADOWMAN 2ECOND COMING

Por fin ha llegado a nuestras **manos** la **esperada** segunda parte de **Shadowman**. Pero sin el carisma y la **calidad** de su predecesor.



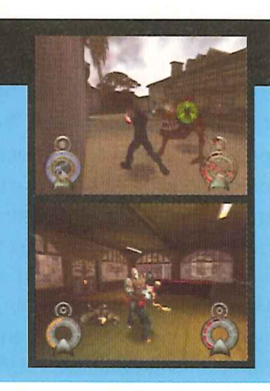
Nettie *intenta reanimar a* ***Jaunty*** *(a la derecha), víctima de un hechizo vudú de* ***Papá Morte***.

Todo un héroe en el mundo de los vivos y en el de los muertos, **Mike** (alias **Shadowman**), protagoniza una segunda parte, un tanto descafeinada, de uno de los grandes éxitos de **Acclaim**. El problema en ***Shadowman 2*** no está en el argumento, que continúa con la misma temática (lucha entre hombres y demonios) que en la primera entrega, sino en el apartado técnico. Los estudios de **Acclaim** en **Teeside** no han afinado con la cámara, que nos dejará vendidos en más de una ocasión durante los combates. Además, aunque se ha cuidado y mejorado el diseño de los personajes principales, **Mike** y **Shadowman**, el resto no ha salido muy beneficiado. Si nos centramos en la jugabilidad, comprobaremos muy pronto que es mejor salir corriendo que luchar porque la Inteligencia Artificial de los enemigos no supone ningún alarde de ingenio. Por lo tanto, con ***Shadowman 2***, **Acclaim** nos ofrece un producto de baja calidad que puede llegar a defraudar a todos los que disfrutaron con el excelente primer capítulo. R. DREAMER



¡Al ataque!

Mike/Shadowman están dispuestos a terminar con la amenaza de los demonios **Gregori**. Y no sólo tendrán que luchar contra sus legiones infernales, zombies, perros asesinos y otras criaturas deleznables, ya que también cuentan con ayuda terrenal. Así, en diferentes zonas del juego lucharemos contra humanos dispuestos a disparar.



Género > Acción/Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Acclaim Programador > Acclaim Jugadores > 1
Mundos > 5 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card [979 KB]



GRÁFICOS 7,8

El motor gráfico no mueve con fluidez el entorno. Tampoco la cámara ayuda, dejándonos vendidos en más de una ocasión. Y para colmo, el diseño de los personajes no es que sea un dechado de virtudes.

MÚSICA / FX 7,4

Shadowman 2 está doblado al castellano, aunque el resultado no es tan bueno como cabría de esperar y decepciona. En cuanto a la banda sonora es algo repetitiva y sin grandes pretensiones.

JUGABILIDAD 6,1

Los combates contra los enemigos carecen de sentido. Basta salir corriendo, excepto en contadas ocasiones, para librarse de ellos. Además, resultan confusos y no ayudan a seguir el argumento.

DURACIÓN 7,2

Todo dependerá de si somos capaces de sentirnos atraídos por la historia. Algo difícil por la pobre calidad gráfica y una jugabilidad mal equilibrada. Pero si lo obviamos tendremos 30 horas de juego.





NECRONOMICON

El inquietante mundo del escritor que más influyó en la literatura de terror del siglo XX, H. P. Lovecraft, cobra vida en PSone con esta aventura de Wanadoo.

***William Stanton**, subido en una motocicleta, se dispone a viajar hasta el pueblecito pesquero de **Pawtuxet**, donde quiere averiguar qué le sucede a su amigo **Edgar**.*

Necronomicon nos traslada a la costa Este americana de principios del siglo pasado. Un joven se ve inmerso en una extraordinaria investigación que le conducirá a descubrir terribles secretos. Basado en la obra de **Lovecraft**, el apartado gráfico representa de forma fiel el angustioso universo nacido de la mente de este escritor. Utilizando el sistema *Quick Time VR*, como vimos en *Dracula* y *Dracula 2 Resurrection*, los creadores recrean un entorno 3D en el que podemos girar el punto de mira 360 grados. Al tratarse de una aventura en el sentido más clásico del género, el objetivo del jugador será recopilar información y objetos inspeccionando los diferentes escenarios con un puntero, sin duda, un título ideal para jugar con ratón. Por otro lado, la línea argumental se encargará de mantenernos enganchados al juego, que además está traducido y doblado al castellano. Algo esencial porque los diálogos encierran muchas pistas para no quedarnos atascados. Sin embargo, las constantes cargas rompen el ritmo de la aventura. De todas formas, si te gusta este género, ***Necronomicon*** es una buena adquisición. R. DREAMER

El área maldita

En la tienda de **Pawtuxet**, *Crumb & Sons*, venden mapas de la zona del juego. Cuando tengas uno, podrás trasladarte a diferentes lugares señalando su posición, una vez los hayas descubierto.



Pon a prueba tus dotes de investigación para hallar el secreto del libro que da nombre al juego








Género > Aventura Formato > CD-ROM Compañía > Cryo Programador > Wanadoo Jugadores > 1
Periféricos > Ratón Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card [1 Bloque]

GRAFICOS 7,8

El entorno 3D pierde bastante calidad respecto a la versión de PC, aunque cuenta con numerosos detalles. Las secuencias animan algo el juego, aunque actualmente se están viendo cosas mucho mejores.

MUSICA / FX 6,0

Los efectos sonoros se encargan de dar vida a los escenarios, pero resultan escasos en todo momento. En lo que se refiere a la banda sonora, además de inquietante resulta poco agradable para el oído.

JUGABILIDAD 8,2

Utiliza el mismo sistema que *Dracula* para **PSone**. El único problema son las constantes cargas para acceder al inventario, pasar de zona, etc. que rompen el ritmo de la aventura.

DURACION 7,9

Todo dependerá de tu habilidad para reunir pistas que te permitan el acceso a nuevas zonas y llegar hasta el final de la aventura. Una vez terminada, no encontrarás nada nuevo que te incite a volver a jugar.



ECKS VS. SEVER



Basado en un filme de inminente aparición y estrenando (tras *Doom*) las posibilidades de la portátil de **Nintendo** en lo que a *shoot'em-up* 3D respecta, llega esta gran creación de **Crawfish**. **Antonio Banderas** (Jonathan Ecks) y **Lucy Liu** (Sever) protagonizan la cara cinematográfica del título creado por **Bam! Ent.** y **Crawfish**, donde se enfrentarán encarnando a un agente del FBI y a otro de la NSA, respectivamente. El motor gráfico de ***Ecks Vs Sever*** no tiene nada que envidiar al de *Doom*. De hecho, el aspecto real de sus escenarios (la aventura no se desarrolla en una especie de infierno, como en el título de **Id**), confieren a la creación de **Bam!/Crawfish** una calidad visual superior. Tanto **Ecks** como **Sever** utilizarán 11 armas diferentes (*M16, Jackhammer, Ingram Mac11*, etc.) y el juego cuenta con un divertido modo *Multiplayer* para hasta 4 jugadores. ➾ DOC



El rifle de francotirador nos permitirá acercar o alejar el objetivo.

Género > Shoot'em-up 3D Formato > Cartucho (64 MB) Compañía > Bam! Entertainment Programador > Crawfish Jugadores > 1-4
Escenarios > 12 Personajes > 2 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Passwords



8,6 MUSICA/FX
8,4 DURACION
8,8 JUGABILIDAD



GLOBAL

GAME BOY ADVANCE

DARK ARENA

Antes de anunciar la versión para **Game Boy Advance** de *Doom*, los programadores de **Graphic State** ya tenían una versión de su motor gráfico funcionando en la portátil de **Nintendo**. Al fin, su esperado título ya está en la calle y, tal y como se esperaba, su motor gráfico es impresionante, pero ni su jugabilidad ni su diseño están a la altura. Su desarrollo recuerda a títulos como **Serious Sam**, ya que encontraremos salas gigantescas repletas de enemigos que abatir, pero pocos elementos «aventureros». Su desarrollo es más simple aún que el de *Doom*, pero su motor gráfico (aunque es algo más brusco que el de *Ecks Vs. Sever*) hace gala de unos impresionantes efectos de iluminación y muestra decenas de personajes simultáneamente. ➾ DOC





*Aunque el motor gráfico de **Dark Arena** es sublime, tanto el carisma como el austero diseño de todos sus personajes dejan mucho que desear.*

Género > Shoot'em-up 3D Formato > Cartucho (64 MB) Compañía > Majesco/THQ Programador > Graphic State Jugadores > 1-4
Escenarios > 15 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Passwords













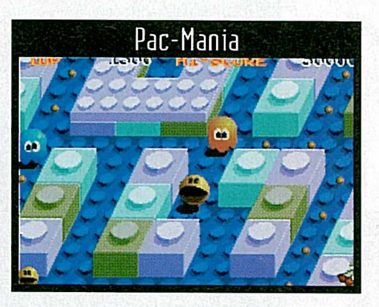
GAME BOY ADVANCE

PACMAN COLLECTION

Los Californianos Mass Media han hecho realidad el gran sueño de un *fan* de *Pac-Man*: poder disfrutar en cualquier lugar, mientras lleve encima una **GBA**, de los mejores títulos protagonizados por el popular Comecocos. Aunque no están todos. Inexplicablemente, el funesto *puzzle Pac-Attack* ha usurpado el lugar que debería estar reservado a *Pac-Land*. Salvando este pequeño detalle, ***Pac-Man Collection*** es uno de los mejores lanzamientos para **GBA** que podrás encontrar en el mercado. Además del ya mencionado y funesto *Pac-Attack*, en este recopilatorio encontrarás el *Pac-Man* original (en dos versiones, con o sin *scroll*), el maravilloso *Pac-Mania* y el sorprendente *Pac-Man Arrangement*, disponible por primera vez desde que fuera creado en 1996 para recreativas. Tres auténticas joyas y un trozo de carbón bien negro. NEMESIS







15 años después, Pac-Mania sigue resultando una delicia. Es una pena que no respete la pantalla vertical de la coin-op.

Género > Arcade Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > Infogrames/Namco Programador > Mass Media Jugadores > 1
Número de juegos incluidos> 4 Niveles de Dificultad > 1-4 Texto/Doblaje > Inglés/- Grabar Partida > No









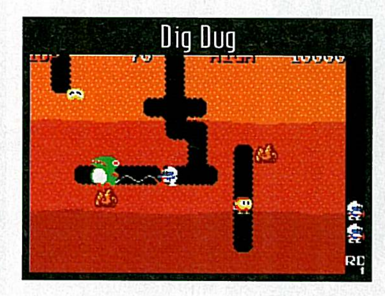


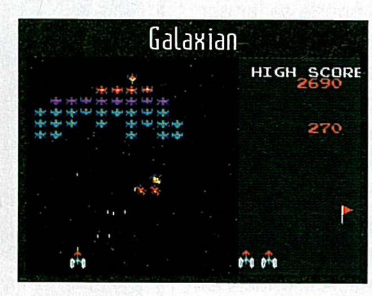


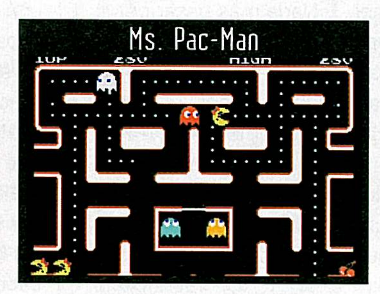
GAME BOY ADVANCE

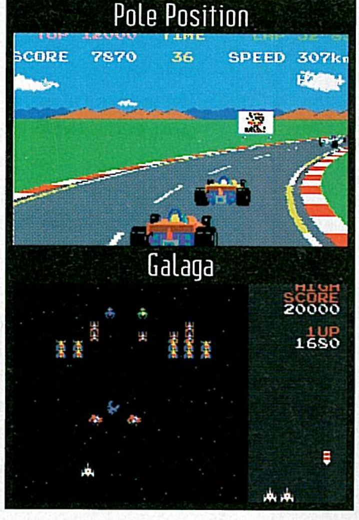
NAMCO MUSEUM

Mass Media se ha encargado también de adaptar a **GBA** cinco de las más legendarias recreativas de **Namco**. Era una elección difícil, pero el resultado ha sido satisfactorio. Salvo *Dig Dug* (al que todavía sigo sin encontrarle la gracia), esta recopilación es intachable, empezando por dos mitos llamados *Galaga* y *Galaxian*. Dos matamarcianos legendarios que justifican por sí solos la compra de este cartucho. Pero la cosa no acaba aquí. *Ms Pac-Man* y otra leyenda, *Pole Position*, completan esta gran colección. NEMESIS









¿Qué decir de Galaga? El mejor matamarcianos de todos los tiempos.

Género > Arcade Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > Infogrames/Namco Programador > Mass Media Jugadores > 1
Número de juegos incluidos> 5 Niveles de Dificultad > 1-4 Texto/Doblaje > Inglés/- Grabar Partida > No













SuperJuegos te desvela todos los secretos de Ico, pero si quieres vivir la aventura intensamente consulta esta guía sólo en caso necesario. De otra forma, el juego perderá gran parte de su magia.

LA HUIDA

Después de haber escapado del sarcófago **Ico** se dirige a la escalinata del gigantesco panteón. Éstas conducen a una palanca que abre la puerta bajo la escalera. Entra en la siguiente sala y, gracias a la cadena, podrás acceder a su parte más alta y abandonar la estancia a través de la ventana. Habrás llegado a un amplio foso con dos escalerillas en sus laterales. La derecha sube hasta la base de una escalera de caracol. Asciende y cuando no puedas avanzar más sal por la ventana. Afuera, la última ventana del fondo te servirá para continuar por la escalera de caracol. Pronto verás una palanca que descenderá la jaula de la princesa. Ahora baja al fondo de la sala y sube por la escalerilla de la izquierda. Desde la plataforma salta encima de la jaula para que caiga al suelo. Una vez liberada, **Yorda** será atacada por una sombra demoníaca. Coge el palo para acometer a la criatura y después, con R1 lleva a la princesa de la mano hasta las estatuas junto a la jaula. Su poder mágico apartará las estatuas para que continúes tu camino.

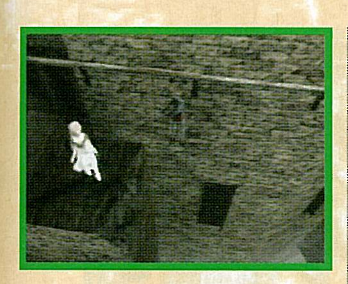
EL PUENTE

Nada más pasar por la puerta verás un sofá. Sirve para grabar partida, pero sólo si **Yorda** se sienta contigo. No desaproveches la ocasión y después continúa por el puente. A medio camino una parte caerá al vacío y tendrás que ayudar a **Yorda** a alcanzar una zona segura. Finalmente, abre la puerta del otro extremo del puente. Da paso a una pequeña sala con escaleras en el centro. Al bajar aparecerán criaturas de las sombras. Elimínalas para dirigirte a una zona inferior con una caja. Si la empujas, una sección de la sala se elevará formando una escalera. Sube y pasa por la puerta. **Ico** y **Yorda** están en un pasillo que termina en una puerta cerrada a cal y canto. Pero el chico puede saltar por la barandilla y acceder al resto de la sala. Al fondo, cerca de la escalinata hay una palanca que abre la puerta. Llama a la princesa con R1 e inspecciona la estancia hasta encontrar una cadena. Asciende y empuja la caja para que caiga y le sirva de escalón a la joven. Aún así necesitará tu ayuda para subir. Abandona el lugar y tras subir una serie de escaleras serás atacado de nuevo por las sombras. Despeja el camino y continúa por la escalinata del fondo del escenario, te conducirá a una escalerilla. Al bajar estarás en una vía. Síguela hacia la derecha de la pantalla hasta llegar a una vagoneta. Asegúrate de que **Yorda** viaja contigo y pulsa la palanca para que la vagoneta se desplace

LAS SOMBRAS

Estas criaturas se convertirán en un incordio durante casi toda la aventura. Insistirán en raptar a la princesa **Yorda** en todo momento. Normalmente esperarán a que **Ico** se aleje para atacar por sorpresa a la joven. La mejor estrategia será permanecer cogido de la mano de **Yorda** para protegerla en todo momento. Cuando consigas la espada, no te olvides nunca de ella, porque será tu mejor aliada para combatirlas.

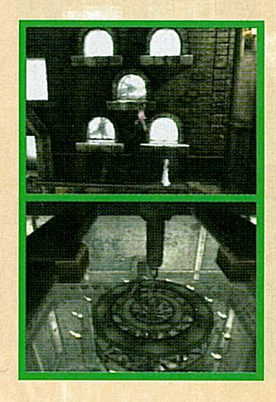




hasta alcanzar el final de la vía. Desde aquí, sube por el muro.

LA GRÚA

Corre para saltar sobre el hueco y llegarás a una zona donde parece que no se puede seguir. Pero hay una tubería en la pared. Si **Ico** la utiliza podrá alcanzar una pequeña torre, donde hay una palanca que mueve una caja muy grande. Regresa por la tubería y conduce a **Yorda** para que se quede en la caja. Vuelve hasta la palanca para que la caja retorne a su posición original. En el lateral derecho de la torre hay salientes por los que se puede subir hasta la zona más alta. Allí está la base de la cadena que sujeta la caja. Puedes bajar por ella y ayudar a saltar a la princesa a la base circular. Si no te hace caso, prueba a bajar antes el puente.



LA LÁMPARA

Graba partida y examina la zona. Hay una puerta que te lleva al interior de lo que parece haber sido un gran salón. Avanza por el lateral derecho y al otro extremo de la sala verás una escalerilla. Sube por los salientes de las ventanas y después camina por la viga para dejarte caer finalmente en la lámpara. Golpea la cadena que la sujeta y caerá al fondo. Vuelve al sofá y baja por la escalera en espiral. Antes de entrar por la puerta, toma una de las bombas. Sitúala junto a la viga de madera del salón y enciende el palo en una de las velas. Con éste prende la mecha de la bomba y el puente caerá. Regresa al piso superior y desciende por el camino que has abierto. Los demonios de las sombras te atacarán, pero será mejor avanzar hasta llegar a la Puerta Idolo para que la energía de **Yorda** acabe con todas ellas.

LAS PUERTAS

En este lugar surgirán multitud de portales vomitando sombras. Corre hasta la siguiente Puerta Idolo para eliminarlas fácilmente. Además, esta última da acceso a la entrada principal del castillo. Tras la secuencia, empuja los poyetes de las antorchas y estarás en disposición de regresar a la puerta del salón con la lámpara. No entres, a su izquierda hay un pasillo bloqueado con tablones. Puedes volarlos con una bomba y llegarás al cementerio. Hay un sofá para grabar partida. Cuando te liberes del acoso de las bestias negras, busca una caja en la zona con lápidas. Empújala para situarla en una de las baldosas móviles que hay en los laterales de la puerta. En la otra baldosa sitúa a **Yorda**. La puerta se abrirá. Entra, sube por la escalerilla y salta a la cadena que te llevará a una salida superior. En el exterior, empuja una caja que te permitirá sustituir a **Yorda**. Así la chica te acompañará a la nueva estancia. Ahora, regresa al lugar donde estaba la caja y verás una puerta que te conduce al interior, pero en una parte más alta. Sigue el pasillo y hallarás un saliente. Cuélgate y avanza hasta la escalerilla. Salta para subirte a ella y, desde su punto más alto, salta hacia atrás para engancharte a una cadena que descenderá. Balancéate para llegar hasta la Puerta Idolo. Nada más hacerlo, las sombras atacarán a **Yorda**. Acaba con ellas, sube hacia la puerta y ayuda a la princesa a seguirte para despejar la salida.





EL MOLINO

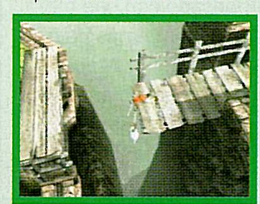
Tu objetivo será subir al molino. Para conseguirlo inspecciona sus paredes. En una hay una serie de salientes por los que puedes escalar hasta la mitad de la construcción. Una vez allí, tendrás que calcular tu salto para caer sobre una de las aspas cuando esté en posición casi horizontal. Después, avanza hacia su extremo con las manos. Cuando el aspa llegue arriba, salta sobre el techo del molino. Desde aquí avanza, verás un sofá, una Puerta Idolo y una serie de escalones que te conducirán a una palanca. Al activarla se extenderá una sección de un puente de madera por el que podrás ayudar a **Yorda** a saltar. Ahora dirige tus pasos a la Puerta Idolo.

LAS ALCANTARILLAS

En este patio hay una cadena. Sube por ella y más criaturas diabólicas surgirán de la nada para raptar a la princesa. Libérala de sus garras y vuelve a ascender. Junto a los árboles hay una serie de rejillas. Una de ellas está abierta y podrás bajar. Este pasillo conduce, por un lado, a donde está Yorda y, por el otro, lleva a una sala

LA PRINCESA

Durante el juego tendrás que buscar caminos alternativos para que **Yorda** pueda seguirte y abrir las Puertas Idolo. Pulsando R1 puedes coger su mano para guiarla, llamarla si está lejos o para saber dónde se encuentra en caso de peligro. También es posible hacer que salve precipicios o sacarla del «vórtex» de las sombras cuando está a punto de ser raptada para siempre.



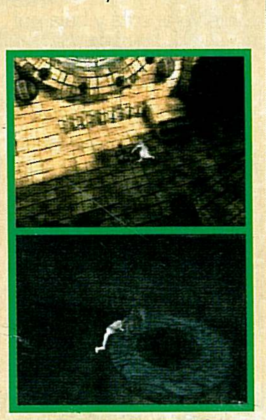
con dos baldosas móviles. Coloca a **Ico** en la derecha y la verja que bloquea el camino a la princesa se abrirá. Llámala con R1 y acto seguido sitúala sobre la baldosa izquierda. Se abrirá otra puerta. Sal al exterior y asciende por la tubería de la pared. Salta a la zona con árboles y desde el hueco de la rejilla llama a **Yorda** para ayudarla a subir. Ahora abre la Puerta Idolo.

LA PLATAFORMA

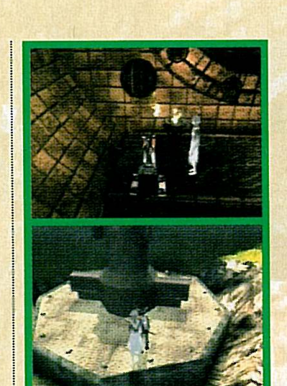
Sube en el ascensor. Al llegar arriba busca una sección de la barandilla que está rota. Desciende y avanza hacia la derecha por los salientes de la pared. Continúa por el pasillo hasta llegar a otra zona con salientes que te permitirán subir a una plataforma de madera. Aquí, empuja la caja a la parte inferior donde se encuentra **Yorda**. Baja y lleva la caja debajo de la palanca. Al activar esta última, una cadena descenderá en otra parte del escenario. Vuelve a colocar la caja para poder subir al piso superior. Allí aprovecha para grabar partida en el sofá. En la pared del fondo puedes aprovechar los salientes para llegar al otro extremo del escenario. Entonces, desciende por la cadena hasta ver una ventana. Balancéate y salta para entrar por ella. Liquida a las sombras del patio y entra por una de las ventanas. Empuja la caja y en el patio de los árboles, llévala hasta una zona que permanecía inaccesible. Sube y el pasillo te conducirá a una cadena. Su extremo superior termina junto a una escalera que a su vez te llevará a una puerta. Al pasar, asciende por una larga escalerilla. Finalmente estarás en un corredor, salta a la cadena y de ahí a la continuación del pasillo donde hay una palanca. Primero llama a **Yorda** para que se coloque encima de la plataforma de madera y después acciona la palanca para trasladarla al otro lado. Ahora, desciende vertiginosamente para ayudar a **Yorda**, llévala junto a la Puerta Idolo para acabar con las sombras y continúa el viaje.

LOS PUENTES

El puente está elevado y sólo puedes avanzar por la puerta. Cuando salgas avanza por la muralla que termina en un edificio. Una vez en su interior sal del foso por la escalerilla. Encontrarás un sofá. Pasa por la puerta de la derecha y baja al foso. Llama a **Yorda** para que se suba contigo encima del cilindro. Aparecerá una escalinata. Sube y acciona la palanca para descubrir dos pebeteros. Utiliza el palo en la antorcha y enciéndelos



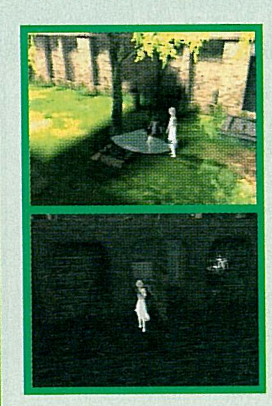
para que la compuerta circular se abra. A través de ella, sal a la parte trasera del edificio. Aquí, sin olvidarte de **Yorda**, sube por la escalerilla. Pasa por la puerta y acciona la palanca para descubrir dos nuevos dispositivos que tendrás que encender para abrir esta compuerta. Caerá una espada en la sala principal de este edificio. Llama a la princesa y utiliza la compuerta para pasar a dicha sala



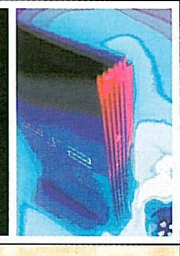
y coger la espada. Una verja se levantará cerrando el paso. Sólo tienes que cortar las cuerdas en los laterales de la compuerta para despejar el camino. Después, sube por la escalera izquierda y corta la cuerda para abrir la otra puerta. Ésta te conduce a una sala con una corriente de agua. Asciende por los salientes para llegar a la parte de arriba. Sal al balcón y la siguiente puerta te conducirá a otra sala. Ahora, sube por las escaleras y corta las cuerdas. Se formará un puente en la zona inferior. Hay otra puerta que conduce a una palanca. Cuando la actives la corriente de agua parará. Vuelve para recoger a **Yorda**. Condúcela hasta el puente y en la siguiente estancia avanza hasta el hueco que hay en la verja. Los poderes de la princesa harán surgir plataformas de la nada para llevarte hasta una Puerta Idolo. Una vez abierta, acciona la palanca para activar los dos últimos pebeteros.

LA MAZA

En la zona con la noria de agua, golpea con la espada el árbol junto a la palanca. Hazlo varias veces hasta que el juego detecte el golpe. Entonces caerá una bola de piedra de sus ramas. Con ella dirígete a la sala del émbolo. En el muro que separa los dos niveles de la estancia hay una zona de la pared de color diferente. Si **Ico** la empuja descubrirá un acceso a una habitación secreta.



Súbete con **Yorda** al cilindro y aparecerá una cesta de piedra. Encesta la bola en dicha cesta (insiste si no lo consigues a la primera) y serás recompensado con una maza, el arma más potente del juego. Acabar con las sombras, a partir de ahora, será un juego de niños.

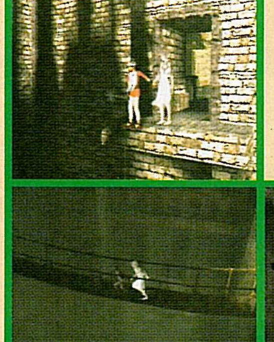




Desciende por el elevador para coger un palo. Ahora tienes que subir de nuevo en el elevador y prenderlo en las antorchas, para finalmente encender los pebeteros y abrir la compuerta. Tras la secuencia, abandona el edificio y no te olvides de la espada.

HACIA EL OESTE

Regresa por la muralla y lucha contra las sombras. Cuando llegues al final del camino, asciende por la larga escalerilla y entra por la puerta. Será mejor que **Yorda** te acompañe para evitar ataques sorpresas de las criaturas negras. Acciona la palanca y un puente descenderá en la parte inferior del escenario. Baja por la escalerilla, cruza el puente y sigue hacia la izquierda. Coloca la caja junto a la última columna y sube. Desde ella, salta a la que tiene una cuerda encima. Tienes que cortarla para que caiga al patio. Desciende por el puente en el salón de la lámpara para llegar a donde ha caído la cuerda. Cuando subas por la cuerda no pares hasta llegar a la segunda ventana. Salta hacia ella, busca una caja y empújala a la sección inferior. Desde aquí vuelve a empujarla para que le sirva de escalón a **Yorda** y se reúna contigo. Ahora podéis dirigiros a la Puerta Idolo para abrirla.



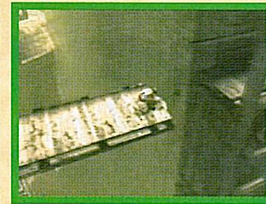


CATARATA

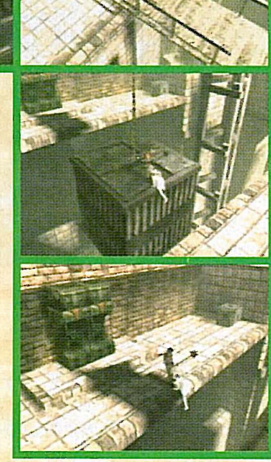
Te encontrarás en una zona con una cascada. Cruza el puente y ve hacia la derecha. Sube por la escalerilla y avanza por el saliente para salir por el hueco en el muro. Al otro lado, salta hacia la cadena. Desciende y gira para quedarte mirando de nuevo a la pared. Balancéate y de un salto llegarás a esta plataforma. Aquí hay una palanca que abrirá la puerta para que **Yorda** pueda reunirse contigo. Baja en el ascensor y deja a la princesa en el fondo. Por los escalones se accede a un puente que llega a un sofá. Pero ahora tienes que subir de nuevo, encaramarte en la cadena y pasar de un salto hacia la estructura en la zona de hierba. Baja por la escalerilla y ayuda a **Yorda** a



subir. Ahora asciende hasta llegar a una puerta y estarás en un corredor con una verja. Si continúas caminando pasarás a una gran sala. Aquí hay una escalerilla, sube y cuélgate de la barra de hierro que rodea la estancia. Avanza por ella hasta alcanzar una plataforma con una palanca. Si la accionas, un émbolo en la parte inferior de la sala se pondrá en funcionamiento. Ahora toca bajar hasta dicho lugar. Tienes que aprovechar el impulso de este dispositivo para que te lance a las alturas. Hay que calcular el momento justo para saltar, así que inténtalo hasta conseguirlo. Tienes que saltar justo cuando el émbolo hace un pequeño descanso en su punto más bajo. Si lo haces bien, **Ico** saldrá disparado hasta un saliente.





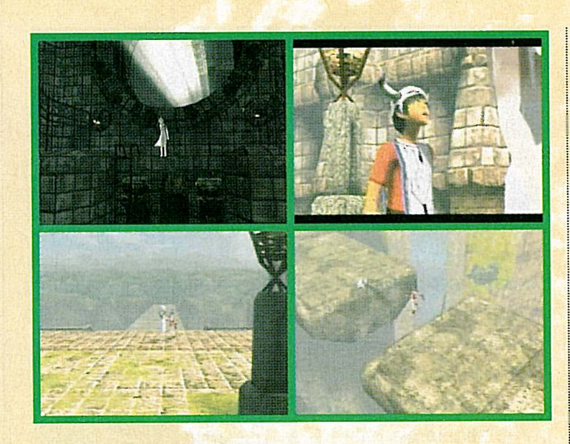


Desde ahí puedes escalar hasta una base donde hay una puerta para salir al exterior. Una vez allí, desciende por la escalerilla hasta el patio. Detrás de la escalinata verás una palanca que abre la puerta. Ya puedes llamar a la princesa. En este escenario tienes la oportunidad de conseguir un arma secreta como se explica en el cuadro correspondiente. Después localiza una caja en una de las esquinas del patio. Empújala hasta la corriente de agua. Ahora, sube a la plataforma junto a la noria. Desde ahí tienes que saltar, subirte a la noria y volver a saltar para engancharte de una barra que hay en la pared. Sube y gira la manivela para cerrar la compuerta del agua. Desciende al canal y, junto a **Yorda**, empuja la caja hasta el orificio por el que salía el agua. Abandona a través del patio y estarás de nuevo en la cascada, que ahora ha dejado de fluir. Empuja la caja para que caiga al fondo. Baja hasta allí, lucha con las sombras y utiliza la caja para llegar hasta la Puerta Idolo.

DEPÓSITO DE AGUA

Una serie de pasajes y estructuras de madera de esta gigantesca cueva te conducirán a un elevador. Desciende pulsando la palanca. Aquí hay un sofá para grabar partida. Después, baja por las escaleras y sigue hasta hallar una tubería. Sube por ella. Sobre los raíles hay una plataforma que puedes arrastrar hasta el final de la vía. Entonces sube por la escalerilla y salta hacia el pasillo donde está la palanca que bajará el puente. Regresa rápidamente junto a **Yorda** para defenderla de las sombras. Cruza el puente y sube las escaleras. Pasarás por una gruta y al salir dirige tus pasos hacia la derecha para llegar a un gran ascensor. Gira la manivela y cuando estés arriba graba ▶

s u p e r g u i



partida. Salta el primer obstáculo, ayuda a **Yorda** y después baja por unos salientes. Utiliza la tubería para alcanzar el otro extremo y ascender de nuevo al pasillo de madera. Verás una escalerilla. Desciende un poco y salta hacia la plataforma. Ahora sube a la torre. Avanza hasta la cadena, baja por ella y colúmpiate para caer sobre el puente. Este descenderá y podrás ayudar a la princesa a saltar sobre el vacío. Continúa por el pasillo y llegarás a una habitación con bombas y palos. Coge uno de cada y regresa sobre tus pasos hacia el lugar que tiene una antorcha. Deja la bomba en el suelo y prende su mecha. Vuelve a cogerla y lánzala contra el depósito del agua. Si has tenido buena puntería caerá formando un puente. Utilízalo para llegar a una cadena. Sube, avanza por la pasarela y empuja la caja hacia la zona con la Puerta Idolo. Déjate caer a ese lado y coloca la caja para acceder a la palanca. Esta hará descender una cadena en otra parte del escenario. Vuelve a subir a la pasarela y avanza para saltar en la cadena y pasar al otro lado. Aquí, empuja la manivela para que aparezca una caja. Vuelve para ayudar a **Yorda** a saltar sobre la caja y llegar hasta la Puerta Idolo. Camina junto al puente hasta salir a la muralla. Ahora continúa hasta el edificio Oeste.





REFLECTOR OESTE

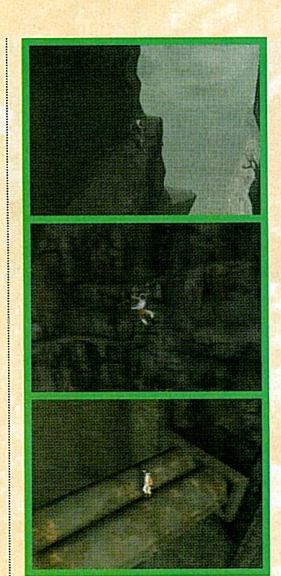
En la sala principal hay dos escalinatas. Corta las cuerdas que hay en cada una de ellas. Lucha contra las sombras y pasa por la puerta de la izquierda. Cambia el arma por un palo y sube la escalerilla para accionar la palanca que descubrirá dos pebeteros. Enciéndelos para abrir la compuerta. Baja al foso y súbete junto con **Yorda** al cilindro. Aparecerá una escalinata conduciendo a la siguiente compuerta. Enciende sus pebeteros y sal al exterior. Aquí tienes que empujar el reflector para que quede mirando hacia el edificio. Después, sube por la escalerilla y utiliza la cadena para llegar a otra sección. Corta las cuerdas para que baje el puente



y entra por la puerta final para activar la palanca. Regresa y pasa por el puente para llegar a una habitación donde puedes coger una bomba. Con ella puedes volar los tablones que bloquean la otra puerta de esta zona. Vuelve con **Yorda** a la sala principal. Entra por la puerta de la derecha y sube por la pendiente. Llegarás a la puerta que estaba tapada con tablones, pasa por el puente y llega junto al hueco de la verja. De nuevo aparecerán plataformas hasta una Puerta Idolo. Detrás suya hay una palanca y un elevador. ¿Recuerdas lo que hiciste en el edificio Este? Pues haz lo mismo para abrir la última compuerta y regresar a la muralla. Antes de entrar a la fortaleza sube por la larga escalerilla y acciona la palanca. Baja y dirige tus pasos hacia la puerta principal de la fortaleza. Una vez allí graba partida, porque ésta será tu última oportunidad de hacerlo durante el juego. Ahora avanza hacia las puertas. Después de la secuencia intenta escapar del castillo. Otra secuencia y salta rápidamente hacia donde se encuentra **Yorda**, de otra forma el juego terminará. Una nueva secuencia e **Ico** se hallará sobre una estructura circular de madera.

PLATAFORMAS COLGANTES

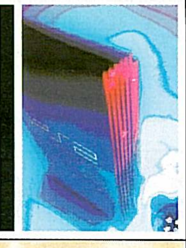
Ahora sólo tienes que calcular bien los saltos para ir de plataforma en plataforma hasta alcanzar tierra firme. Entra en la gruta y continúa hasta que una secuencia te muestre el interior de una caverna inmensa. Después acciona la pa-



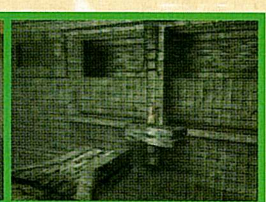
lanca y una cadena descenderá sobre el agua. Ahora empuja la caja para que caiga al agua. Llévala hasta colocarla bajo la otra escalerilla para que puedas alcanzarla y sube. La palanca abrirá la compuerta. Nada llevando la caja para que quede bajo la cadena. Ahora, salta a esta última y asciende. Empuja el mecanismo que hay en la plataforma y se activará una rueda. Salta al agua y nada hasta tierra firme junto a la compuerta. Engánchate a una de las barras de la rueda, déjate caer en la parte superior y ve hacia la pared. Sube al saliente y de éste a la tubería. Avanza a la derecha y cuando no puedas seguir cae en el saliente. Pasa por el tubo y en la estructura circular sube a la tubería para llegar al otro lado. Aquí, otra tubería te permitirá ascender. Desde su punto más alto salta hacia la cade-



ICO







na. Balancéate y salta a la otra cadena y de ésta a una plataforma de madera. Por el hueco pasa al otro lado y salta a una barra de esta rueda. Arriba déjate caer, camina por la pasarela y salta sobre los engranajes en movimiento para llegar hasta un tubo que gira. Pasa sobre él y avanza para encontrar la salida de la gruta.

EL ACANTILADO

Te encontrarás en un acantilado. Desciende saltando y aprovechando una serie de salientes hasta alcanzar dos tuberías. Síguelas y entrarás en una cavidad enorme. Baja por la cadena, ve al puente de la derecha y sigue a la izquierda junto a la pared. Sube a los raíles y empuja la plataforma para acercar la cadena lo máximo posible a la pared.





Baja y salta hacia la cadena y desde ésta al pasillo inferior. Hay una escalerilla, pero no desciendas por ella, ve hacia la izquierda evitando obstáculos. No tardarás en encontrar otra escalerilla. Baja y déjate caer en el saliente. Desde



aquí tienes que saltar a la porción del puente que hay frente a **Ico**. Calcula bien la posición de **Ico** si no quieres que se despeñe al fondo. Es un salto muy ajustado pero no imposible. Ahora, desciende por la escalerilla y verás una Puerta Idolo y la entrada de una caverna. Ve por esta última



y hallarás la barca en la que trajeron a **Ico** hasta la fortaleza. A la izquierda se percibe una pequeña pendiente que conduce a un objeto brillante. Es una espada que tiene los mismos poderes que **Yorda**. Tómala y ve a abrir la Puerta Idolo. Cuando pases por ella, acciona la palanca que pone en funcionamiento el ascensor y finalmente estarás en la sala con los sarcófagos, donde comenzó toda esta increíble aventura. Un grupo de sombras danza alrededor de lo que parece ser una estatua de **Yorda**. Elimínalas con paciencia, te llevará un buen rato, y unas escaleras surgirán abriendo el camino al trono.

SALA DEL TRONO

Avanza hasta el trono y cuando te alejes de él, la reina aparecerá. Después de la secuencia encontrarás que has sido despojado de la espada. Actúa rápidamente, sal corriendo y protégete detrás de una de las estatuas Idolo para evitar las ondas expansivas que lanza la reina. Con el *stick* derecho mueve la cámara para buscar tu espada. También puedes hacerlo utilizando R1. Entre onda y onda sal corriendo a recoger la espada que te servirá de protección contra los ataques de tu enemiga. Repite el proceso y, a la tercera vez, arrastra la estatua que te protege para acercarte lo máximo posible a donde ha caído la espada. Ahora puedes terminar con la malvada dueña del castillo de una vez por todas.

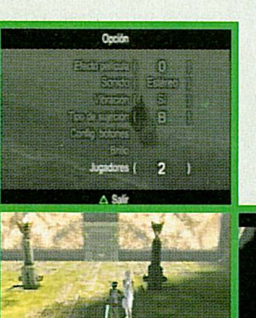
EL EPÍLOGO

Tras el final, **Ico** aparecerá en una inmensa playa. Recorre la orilla para encontrar el cuerpo desfallecido de **Yorda** y, por supuesto, después de los créditos no te olvides de guardar partida porque si juegas de nuevo el juego te recompensará con valiosos extras.



SECRETOS

Al comenzar una segunda partida pulsa *Start*, para pausar el juego, y accede al menú de Opciones. Una de ellas te permitirá elegir el grado de filtro que quieres para que **Ico** aparezca en pantalla como en una película de los años 20. Pero hay más. Otra opción te dejará elegir si quieres que **Yorda** se convierta en un personaje jugable. Además, los diálogos de la princesa aparecerán subtitulados en castellano y podremos enterarnos qué es lo que dice a **Ico** durante todo el juego. Aún quedan dos sorpresas más. Al jugar por segunda vez, si resolvemos el enigma para conseguir el mazo, comprobaremos que este arma ha sido cambiada por un sable láser que aumenta tres veces su tamaño cuando le damos la mano a la princesa **Yorda**, muy útil contra las sombras. Por último, cuando buscamos a la chica en la playa durante el segundo epílogo, es posible encontrar una pequeña plantación de sandías. Si cogemos una de ellas comprobaremos que la escena final del juego cambia ligeramente.





supergui

Headhunter



Eres Jack Wade, un hombre que se despierta en la cama de un hospital con todos los recuerdos de su memoria borrados. Antes eras un Headhunter, cazarrecompensas del Estado. Recupera lo que es tuyo.

ESCAPE

Después de la secuencia, tendrás que escapar de las instalaciones en las que te encuentras. Tu vida se irá reduciendo poco a poco, así que date prisa en terminar con los enemigos que te salgan al paso en el pasillo. Abre la puerta del final para salir de allí.

MANSIÓN STERN

Cuando llegues a la casa de **Angela**, investiga todos los objetos del salón para que ella te entregue las llaves del garaje. En el gimnasio encontrarás algún *item* de utilidad. Usa la llave en la puerta del pasillo para acceder a tu vehículo durante la aventura, una moto. Lo primero será recuperar tu licencia de cazarrecompensas. Para ello, primero tienes que conseguir los puntos necesarios conduciendo velozmente sin chocarte. Cuando lo consigas dirígete al cuartel de L.E.I.L.A. (señalado en el mapa) y supera las pruebas de la licencia C. Después acércate a la gasolinera, también indicada en el mapa de la ciudad.

GASOLINERA

Mediante tu reloj Casio se te informará de que debes encontrar a dos soplones en este lugar. Ve a la parte trasera del solar y encontrarás a un par de esbirros de **Wolfpack** probando puntería. Acaba con ellos y recoge la batería. Entra en la tienda. Ve al fondo y pasa por la puerta. Acaba sigilosamente con el enemigo y usa la batería en el panel. Baja las escaleras y recoge la moneda. Haz que baje el coche pulsando el interruptor. Sal al exterior y usa la moneda en la ranura del túnel de lavado. Se abrirá la puerta y aparecerá otro enemigo. Entra por la puerta desde dentro del tunel. En la pequeña habitación encontrarás el panel eléctrico dañado y una llave. Vuelve al interior del taller, retira el motor del armario y ábrelo con la llave. Coge el cable y úsalo en el panel eléctrico. El coche descenderá del todo y podrás hacerte con el extintor. Apaga el fuego del coche del exterior y conseguirás una palanca. Con ella abre la puerta del lateral del edificio. Al final del pasillo está el otro informador. Coge la tarjeta del suelo. Después te encontrarás con **Grey-Wolf**.

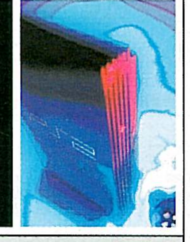


WOLFPACK HEADQUARTERS

Sigue a **GreyWolf** hasta su cuartel general, señalado convenientemente en el mapa. Cuando llegues verás dos puertas y a un enemigo guardando una de ellas. Acaba con él y entra por la otra con la ayuda de la tarjeta. Te esperan unos cuantos enemigos en el almacén. Al fondo del mismo encontrarás un comunicador y una llave. Sal al exterior y abre el panel cercano a la otra puerta. Activa la corriente y vuelve al alma-







Headhunter

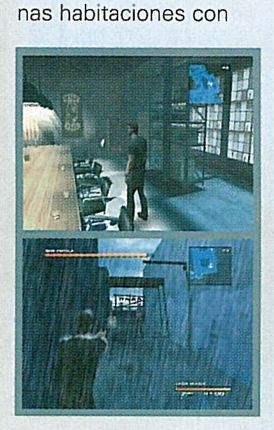


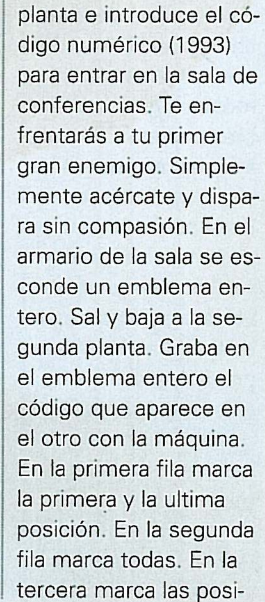


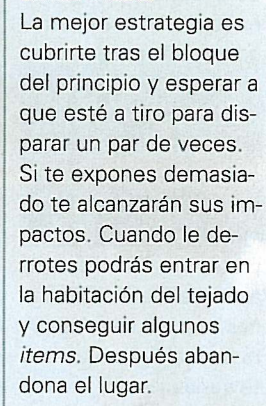




cén. Desde allí, ve a la tercera planta. Avanza hasta la sala de conferencias y se activará una secuencia. Entra en la siguiente habitación y encontrarás un documento y una dosis de suero de la verdad. Al salir aparecerá un enemigo. Da buena cuenta de él y entra por donde apareció. Accederás a una nueva zona de la tercera planta. Hay varios enemigos y algunas habitaciones con objetos útiles. En una de ellas encontrarás una caja pegada a la pared. Tira de ella y verás un mensaje. En la siguiente estancia hay varias estanterías. Sobre una de ellas hay una llave. Usa la caja para llegar hasta ella. En otra habitación de esta zona hay un casillero cerrado. Dentro hallarás el emblema roto. Sal de nuevo al pasillo principal de esta planta e introduce el código numérico (1993) para entrar en la sala de conferencias. Te enfrentarás a tu primer gran enemigo. Simplemente acércate y dispara sin compasión. En el armario de la sala se esconde un emblema entero. Sal y baja a la segunda planta. Graba en el emblema entero el código que aparece en el otro con la máquina. En la primera fila marca la primera y la ultima posición. En la segunda fila marca todas. En la tercera marca las posiciones dos y tres. En la última fila marca la primera y la última. Vuelve a la sala de reuniones y utiliza el nuevo emblema en la puerta cerrada. Sube y enfréntate a **GreyWolf**.







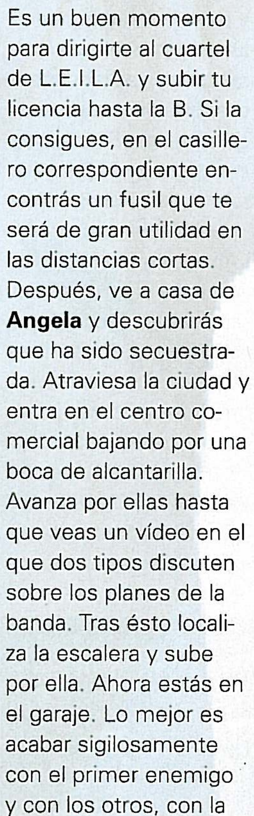
GREYWOLF

La mejor estrategia es cubrirte tras el bloque del principio y esperar a que esté a tiro para disparar un par de veces. Si te expones demasiado te alcanzarán sus impactos. Cuando le derrotes podrás entrar en la habitación del tejado y conseguir algunos *items*. Después abandona el lugar.



PALMERA MALL

Es un buen momento para dirigirte al cuartel de L.E.I.L.A. y subir tu licencia hasta la B. Si la consigues, en el casillero correspondiente encontrás un fusil que te será de gran utilidad en las distancias cortas. Después, ve a casa de **Angela** y descubrirás que ha sido secuestrada. Atraviesa la ciudad y entra en el centro comercial bajando por una boca de alcantarilla. Avanza por ellas hasta que veas un vídeo en el que dos tipos discuten sobre los planes de la banda. Tras ésto localiza la escalera y sube por ella. Ahora estás en el garaje. Lo mejor es acabar sigilosamente con el primer enemigo y con los otros, con la ayuda del fusil. Sube hasta el siguiente nivel por la rampa. Si te acercas demasiado al coche sonará la alarma y se acercarán los enemigos. Entra por la puerta del fondo para acceder a las escaleras. Si entras en la puerta contigua, que conduce al sótano, podrás conseguir algunos objetos de salud y munición. Sube hasta el siguiente rellano y entra por la puerta. Es la primera planta de las oficinas del centro comercial. En una de las habitaciones hay un conducto de aire por el que puedes entrar y escuchar una conversación al final del mismo. Sal de él y entra en la habitación anterior. Consigue la tarjeta y lee el documento. Con la tarjeta en tu poder vuelve a bajar a las alcantarillas. La mejor forma es entrar en el sótano y desbloquear la bajada por la escalera moviendo la caja que se encuentra en el almacén. Una vez en las alcantarillas verás a un enemigo al lado del panel donde debes usar la tarjeta. Vuelve a la primera planta y localiza la sala de seguridad. Presiona el botón y se abrirá la puerta al centro comercial. En él hay algunos enemigos más y una tienda donde hay un botiquín.



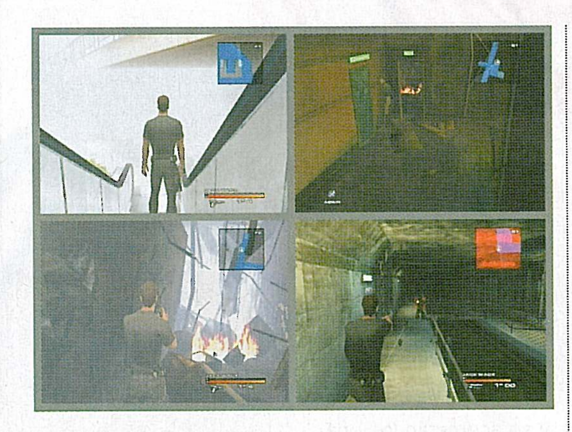












Después, localiza el ascensor del fondo. Mueve el bloque para entrar en él y subir a la segunda planta. Avanza dando cuenta de los enemigos hasta que llegues al ascensor donde está **Angela**. Utiliza la manguera que hay al lado para sacarla de allí. Después de la explosión entra de nuevo en la zona anterior y abre las puertas que dan a la planta superior del centro comercial. El lugar estará plagado de agentes de la ACN. Sólo podrás utilizar la pistola tranquilizante para defenderte. Lo mejor es esquivarlos y salir cuanto antes por la puerta del nivel inferior. Vuelve a las alcantarillas y entra por el boquete de la pared. Avanza hasta que llegues al *Millennium Bank*. En la sala del final habrá tres terroristas esperándote. Termina con ellos y aprieta el botón del ordenador que activará las puertas del pasillo anterior.



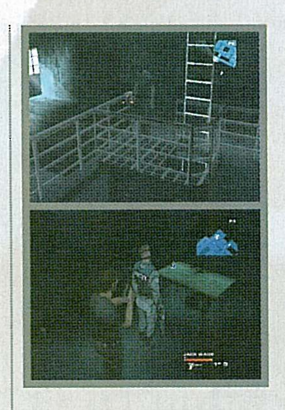


RAMÍREZ

Es la primera vez que te enfrentas a este enemigo y puede resultar desesperante si no das con la mecánica para vencerle. La estrategia es más sencilla de lo que parece. Colócate cerca de la puerta tras la que está protegido. Cuando se acerque una de las arañas, dispara una vez para neutralizarlas. Acércate a ellas y pulsa acción para tomar su control. Dirígelas hacia la puerta y pulsa acción de nuevo antes de que lleguen para hacerlas saltar contra ella. Tras unas cuantas embestidas, Ramírez se dará por vencido. Inyéctale el suero de la verdad para hacerle hablar. Ahora, tendrás que acceder al ordenador. Se trata de un juego de memoria con tres niveles. Cada color se corresponde con un botón del mando.

WOLFPACK HQ (2)

De nuevo puedes acudir al cuartel de L.E.I.L.A. para conseguir la licencia A. Después tendrás que volver al centro de operaciones de *Wolfpack*. Sin embargo, ahora todo el edificio está tomado por las fuerzas de la ACN. Por lo tanto, no podrás usar tus armas de fuego, aunque puedes seguir usando tu ataque por la espalda. En la primera zona activa con el decodificador el mecanismo que acciona la escalera. Sube por ella hasta el tejado. Entra por la puerta que da a las escaleras y baja hasta la tercera planta. A la derecha encontrarás el acceso a la sala de archivos. Al no haber corriente, no podrás abrirla. Sal de la estancia y encamínate al montacargas. Salta sobre su techo y llegarás a la segunda planta. Sal y empuja la caja de la derecha hasta dentro de la habitación. Alcanza el interruptor que devolverá la corriente al edificio. Sal de la zona por la puerta de la izquierda del montacargas. Usa el interruptor para bajar la escalera de mano. Una vez abajo sube al ascensor. Vuelve a la tercera planta y entra en la sala de reuniones. Por fin podrás coger los documentos.







DESACTIVANDO LAS BOMBAS

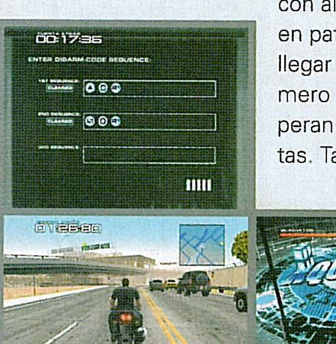
Ahora comenzará una carrera contrarreloj para desactivar la bomba que amenaza la ciudad. Tienes que dirigirte en moto a cada uno de los seis puntos que se van indicando, uno por uno, en el mapa. Una vez que los encuentres baja de la moto y entrarás en una sección de las alcantarillas. Al final de cada una de ellas deberás introducir cada una de las tres combinaciones de botones que se te indican lo más rápido posible. Si te equivocas empezarás desde el principio. La mayor dificultad en esta parte del juego es encontrar el lugar donde debes frenar la moto para acceder a



05 Headhunter



la cuarta bomba. Para ello entra en el *North District*. En el mapa puede parecer que has de atravesar la puerta que lleva a *Fortune Hill*. Sin embargo, la localización real del explosivo está detrás de esa puerta. Gira a la izquierda antes de llegar a esta salida. A la izquierda otra vez y luego a la derecha. Llegarás a una zona con una verja. Entra por la abertura de la misma y baja hasta la senda deprimida de color blanco. Avanza por ella atravesando las puertas hasta que veas la zona donde desmontar. Una vez dentro de cada zona echa un vistazo al mapa para averiguar la ruta más corta (sobre todo en la tercera y la quinta) para llegar a la bomba. Cuidado con los enemigos.



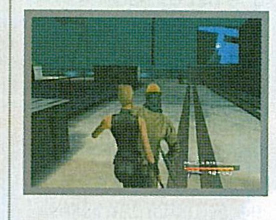


AQUADOME

Te encuentras recluido en una cárcel submarina y tendrás que luchar por tu vida. El gladiador que te amenaza es inmune a los disparos, pero su lentitud te dará ventaja. Pasa por los paneles circulares del suelo para que se active una descarga en el momento en el que él pasa y acabarás con su vida rápidamente. Ten cuidado con los enemigos humanos que aparecen por los laterales.

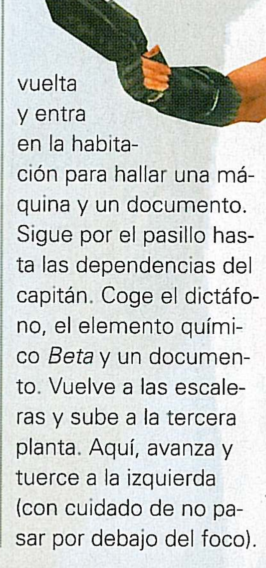
LOS MUELLES

Angela Stern está ahora bajo tu control. Tu misión es llegar al barco de **Don Fulci**. Comienzas en una zona con dos guardias. Acaba con ellos y pulsa el panel de control para avanzar hasta la siguiente zona. En ella, acaba con los enemigos y entra en el puente. Abre la puerta del final. Te encontrarás en un área muy amplia, con algunos guardias en patrulla. Tienes que llegar al almacén número 12. Dentro te esperan algunos terroristas. También hay un botiquín y, dentro de la pequeña habitación acristalada, una tarjeta de acceso. Sal del almacén y avanza hasta la siguiente zona. Al final de ella hallarás una verja cerrada que podrás abrir con la tarjeta. Unos pocos pasos más y terminará esta zona.



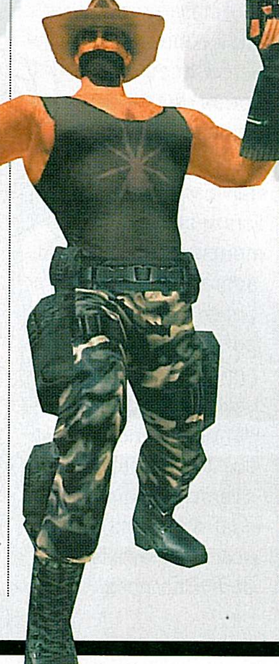
«QUEEN OF HEARTS»

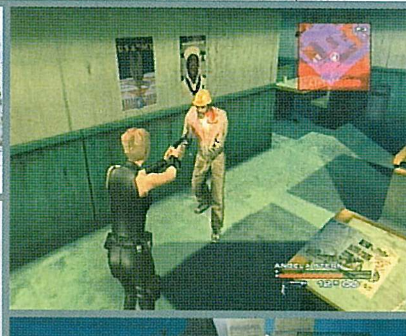
Aparecerás en la cubierta del barco. Procura que no te descubran los enemigos ni los focos y encuentra la puerta hacia el interior. Una vez dentro atraviesa la primera puerta y llegarás a las escaleras. Sube y entra en la segunda planta del barco. Da la vuelta y entra en la habitación para hallar una máquina y un documento. Sigue por el pasillo hasta las dependencias del capitán. Coge el dictáfono, el elemento químico *Beta* y un documento. Vuelve a las escaleras y sube a la tercera planta. Aquí, avanza y tuerce a la izquierda (con cuidado de no pasar por debajo del foco).

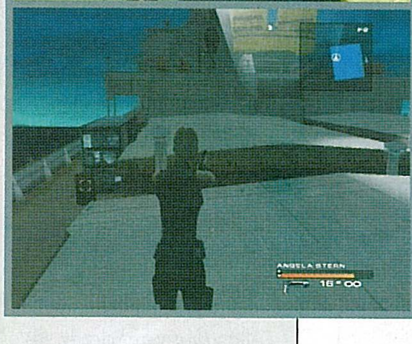




Entra en la cafetería. Investiga la zona y pasa al otro pasillo. Dentro de un armario encontrarás el elemento químico *Alpha* y un documento. Baja por las escaleras (no por las que has subido). Te hallarás de nuevo en la segunda planta, al otro lado de una puerta que antes estaba cerrada. Ábrela para dejar el paso libre. Avanza por el corredor hacia el punto naranja (la celda donde se encuentra **Jack**). Acaba con los dos enemigos. Tras la escena, sigue tu camino hasta la puerta cerrada. Ábrela y estarás de nuevo en las escaleras. Sube hasta la cuarta planta. En el centro de mando verás dos enemigos. Acaba con ellos de manera sigilosa. Lee atentamente el documento de la mesa y aprieta el botón. Ya que de este modo descubrirás una puerta oculta. Entra, coge el disco original y el elemento *Gamma*. Vuelve a la segunda planta. Y esta vez entra en la primera habitación de tu izquierda y utiliza los tres elementos en la máquina. De este modo, crearás un explosivo muy potente. Mézclalos de tal modo que representen el mismo color que aparece en la pantalla. Ahora, deberás utilizar el explosivo en la pared de la celda contigua a la de **Jack**.







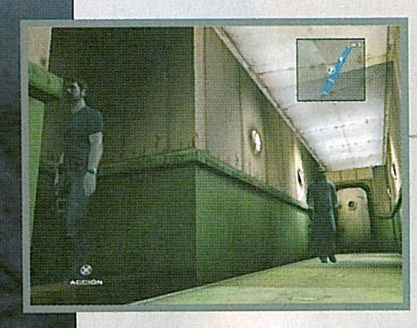
SUPE





«QUEEN OF HEARTS» (2)

De nuevo controlas a **Jack**. Baja hasta la segunda planta. Avanza hasta la escotilla cerrada y podrás abrirla con ayuda de **Angela**. En el sótano, sigue hacia adelante y llegarás a una gran zona de carga. Hay varios enemigos. Lo mejor es acabar con ellos de un modo sigiloso. Cuando lo hayas hecho sube por una de las escaleras. En la parte superior busca un interruptor y vuelve a bajar. Entra en la zona de refrigeración. Activa el panel para abrir uno de los contenedores. Consigue la tarjeta del cuerpo y el botiquín tras la pared. Sube por cualquier escalera y localiza una puerta cerrada con un dispositivo a su lado. Primero usa la tarjeta y luego el dictáfono. En la siguiente zona, baja por las escaleras. Entra en la habitación del centro del recinto. Inspecciona el punto naranja y coge los *items*. Vuelve por donde has venido hasta el recinto de los contenedores. Localiza un pasillo en una de las paredes con una puerta al final. Usa la tarjeta que acabas de conseguir y sigue avanzando. Entra por la puerta y sube al ascensor. Te espera otro enfrentamiento contra **Ramírez**.



RAMÍREZ (2)

La batalla tendrá lugar en la cubierta del barco. Escóndete detrás de una de las cajas y usa un proyectil trampa para llamar su atención sobre algún punto. Sal por el lado contrario y vacía un cargador sobre uno de sus focos. Haz lo mismo con los cuatro y dejará de usar la ametralladora. Entonces lanzará granadas. Cuando lance tres seguidas hará un descanso. Aprovecha ese momento para acabar con él.

LABORATORIOS BIOTECH

Una vez resuelto el entuerto y estés libre de toda culpa, lo primero que debes hacer es conseguir los puntos para acceder al siguiente nivel en tu licencia. Cuando hayas superado las últimas pruebas, en el armario AAA encontrarás un lanzamisiles, un chaleco y unas gafas especiales. Tras salir de L.E.I.L.A. dirígete a los laboratorios, señalados en el mapa. Entra con la moto y tuerce a la izquierda. Baja de tu montura y entra en las alcantarillas. Al final del túnel te encontrarás con **Hank**. Tendrá lugar un duelo en el que deberás introducir cuatro comandos rápidamente, al estilo de los *Quick Time Event* de *Shenmue*. Cuando lo logres sigue adelante y usa la escalera para llegar al complejo de **Biotech**. Acaba con los dos guardias y entra. Observa la estatua y sube por las escaleras. Entra por la segunda puerta y explora la estancia tras acabar con los enemigos. Ahora debes encontrar una llave, ya que deberás usarla en la puerta del piso inferior. Allí, activa la alarma, acaba con los guardias y sube en el ascensor. En la siguiente sala debes equiparte con las gafas de infrarrojos. Pasa los *lasers* y acaba con los tres enemigos que aparecerán a tu paso. Ve a la izquierda y desactiva el sistema de seguridad para poder entrar por la puerta que antes estaba cerrada. Llegarás al anfiteatro. La puerta a la derecha conduce a una oficina. A continuación, deberás hallar dos llaves en forma de serpiente: una se encuentra en un cuadro y la otra se oculta en la chimenea. Activa el interruptor y se abrirá un pasaje secreto. Adéntrate por él y baja. Encontrarás munición y la tercera de las llaves que necesitas. Sube y usa las tres llaves en la puerta del fondo.

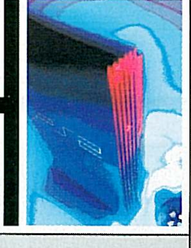




LABORATORIOS BIOTECH (2)

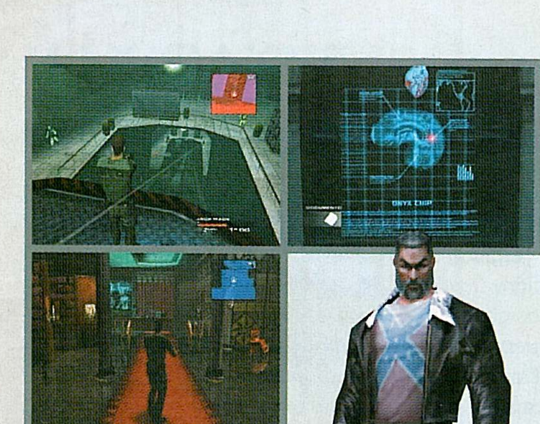
Comenzarás con **Angela**. Sal de la sala de operaciones. Te encuentras en un recinto compuesto por varios pasillos con una habitación al fondo de cada uno de ellos. Evita los focos rojos para que no aparezcan enemigos. Entra en la habitación «Genetic Research». Pues dentro





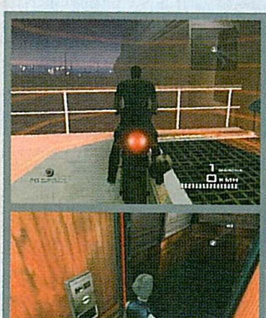
65

Headhunter



de ella hallarás una botella de solucion salina, una máquina para fabricar vacunas y un documento. Ve al centro de la zona, donde confluyen los pasillos, y destruye el ordenador central con una mina (si no tienes minas puedes encontar alguna en la sala de «Chip Research»). Una vez provocada la explosión, podrás entrar en el anfiteatro para reunirte con **Jack**. Tras la secuencia, sube y entra en la oficina. Usa la ganzúa en el escritorio. Para averiguar la combinación haz *zoom* con la cámara sobre la estatua. Anota la secuencia que observes y úsala en el cuadro de **Eva**. Coge la llave. Baja al nivel inferior por la puerta de la estantería y usa la llave en la del fondo. Acaba con todos los enemigos y en la siguiente sala recoge el botiquín. Avanza un poquito más y serás testigo de la «resurrección» de **Adam**.





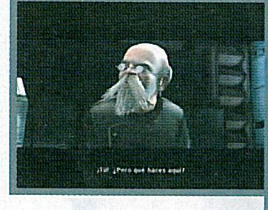


ADAM

Este monstruo es prácticamente inmune a tus disparos. Para acabar con él tienes que recurrir a tu inteligencia. Primero activa el flujo de gas en el panel principal, al lado del cadáver del científico. Después tienes que maniobrar con los dos paneles (A y B) situados en las esquinas de la habitación. Cuando **Adam** pase al lado de una tubería, dispárale para que se detenga. Rápidamente apunta a las tuberías para que salga vapor y le dañe. Sal corriendo porque te perseguirá a toda velocidad en cuanto se recupere. Repite la técnica unas cuantas veces hasta que finalmente caiga rendido a tus pies. Vuelve a la sala donde estaba la máquina de síntesis y crea la vacuna. Ahora deberás inyectársela a **Jack**.

LABORATORIOS BIOTECH (3)

Jack de nuevo. Entra en la oficina y pasa por la puerta de las tres serpientes. Usa el ordenador y las gafas de infrarrojos para ver la segunda combinación en el suelo. Introdúcela en el otro cuadro. Usa la llave que conseguirás al final del corredor principal de esta planta. Avanza hasta que llegues al ascensor y ponlo en marcha.





En la bajada dispara a los barriles para deshacerte más fácilmente de los enemigos. Cuando se detenga, entra en la habitación de la derecha y activa la grúa en el panel del fondo. Vuelve a la zona anterior y entra por el pasillo siguiendo el contenedor y esquivando los disparos. Entra por la puerta del fondo y activa el ordenador. Sal y sube al ascensor. Finalmente, entra en el anfiteatro para el duelo final.

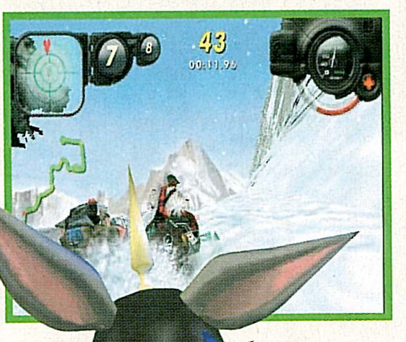
ADAM (2)

Este «personaje» tiene dos rutinas de ataque. La primera es un rayo azul con una gran onda expansiva. Podrás esquivarla fácilmente si te alejas de la zona de impacto mientras lo está cargando (lo sabrás por la luz azulada que desprende). El segundo ataque es un haz naranja que recorre gran parte de la pantalla. Para que no te impacte escóndete tras una columna. Atácale con lo más fuerte que tengas. En las cajas hallarás munición para la metralleta. Cuando le quede poca vida destrozará todos tus parapetos. Entonces, acércate y usa la escopeta. En su fase final será invulnerable, pero acusará tus disparos. Cuando lo haga acércate y usa el cañón contra él. Finalmente, te desharás de él.



supertrucos

ARTIC THUNDER



Modo «No Drones»

En la pantalla en la que eliges modo de juego, justo antes de seleccionar el número de jugadores, introduce lo más rápido que puedas la siguiente combinación: X, X, Y, Y, Blanco, Negro, Start. Un mensaje te confirmará la activación..

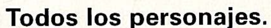
Atomic Snowballs Infinitas

En el mismo lugar que el truco de antes, prueba esta combinación: X, X, X, Blanco, Y, Start. De nuevo un mensaje te confimará que el truco funciona.



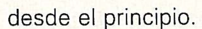


MAD DASH RACING



Todos los personajes.

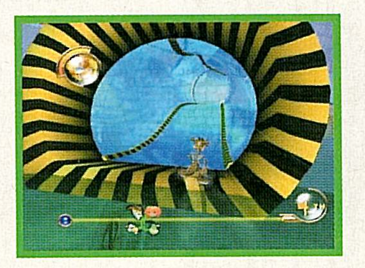
Durante una partida en cualquiera de los modos (menos en el de entrenamiento) pulsa *Start* para pausar el juego. Entonces mantén pulsado L, y presiona X, B, Izquierda, Y, Derecha, Derecha. Entra en el menú de selección de personajes para comprobar que todos están disponibles

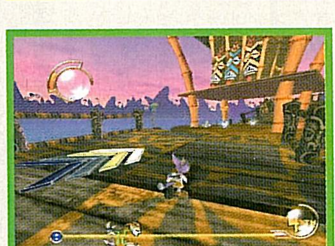


desde el principio.

Frutas infinitas

Del mismo modo que en el truco anterior, pausa el juego e introduce la siguiente combinación de botones: mantén presionado el gatillo R y pulsa B, X, Izquierda, Izquierda, Y.





FUZION FRENZY

Modo 1ª persona

Durante el transcurso de una partida, pon el juego en pausa. Después, mantén presionado L y pulsa Y, B, Y, B. Un mensaje en la parte superior de la pantalla te confirmará que el truco ha funcionado.

Modo Turbo

Si lo que prefieres es que el juego transcurra a mucha más velocidad de lo normal, ponlo en pausa y, manteniendo presionado L pulsa Y, B, X, X. Repítelo si quieres desactivarlo.





OBI-WAN





Selección de nivel

Selecciona la opción de «New Game» en el menú principal del juego. Cuando te pregunten por el nombre que darás al juego para guardar tus progresos, introduce «GREYTHERAT». Todos los niveles, incluso los de *Bonus*, estarán a tu entera disposición desde el principio del juego. Si lo que quieres es acceder directamente a la batalla final contra **Darth Maul**, utiliza en el mismo menú que el truco anterior este código: M1A2U3L4!?.

SUPERTRUCOS

MAX PAYNE

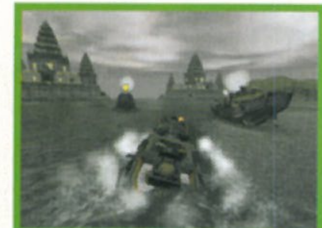


Menú oculto de trucos

El siguiente truco requiere algo de pericia a la hora de manejar el mando de **Xbox**, o bien contar con más dedos de los normales. Empieza un nuevo juego y pulsa *Back* para que aparezca el menú. Entonces, pulsa y mantén presionados los dos gatillos L y R. Haz lo mismo presionando los dos *sticks* analógicos, izquierdo y derecho. Con todos estos botones apretados, pulsa todo lo rápido que puedas esta combinación: Blanco, Negro, Negro, Blanco, Blanco, Negro. Una nueva opción aparecerá en la parte inferior de la pantalla. Entra en ella y verás que, para empezar, tienes la posibilidad de recargar todas tus armas hasta el tope. A medida que vayas avanzando en el juego se unirán otras ventajas, como gozar de munición infinita o salud ilimitada.

BLOODWAKE





Munición Infinita

En la pantalla de presentación del juego, donde aparece el mensaje «Press Start», pulsa la siguiente combinación: Negro, Blanco, L, R, *Stick* analógico derecho dos veces, Y, X. Acto seguido presiona *Start*. Un sonido te indicará que ha funcionado.

Invencibilidad

En el mismo lugar que en el truco anterior, con el mensaje de «Press Start» parpadeando, pulsa los siguientes botones: *Stick* analógico izquierdo, *Stick* analógico derecho, Abajo, Izquierda, Abajo, Izquierda, B, Y y después Start.

NHL HITZ 2002

Efectos varios

En la pantalla anterior al partido, verás tres cajas vacías en la parte superior de de la pantalla. Con X, Y y B podrás cambiar el icono de la primera, segunda y tercera caja respectivamente. Pulsa estos botones el número de veces indicado para conseguir estos efectos: Cabezas Gigantes: 2, 0, 0 Derecha. Efecto *Pinball*: 4, 2, 3 Derecha. Cabezas Súper Gigantes: 3, 0, 0 Derecha. Turbo Infinito: 4, 1, 3 Derecha. Efecto Dominó: 0, 1, 2 Derecha. Modo Lluvia: 1, 4, 1, Izquierda.





DEAD OR ALIVE 3





Jugar con Ein

Al acceder a la pantalla de selección de personaje, a pesar de las nuevas incorporaciones que incluye esta entrega, te habrás dado cuenta de que no puedes escoger a **Ein**, uno de los personajes más carismáticos de anteriores *Dead or Alive*. Si quieres jugar con él, primero tienes que acabarte el juego con todos los luchadores. Después, entra en el modo *Survival* y selecciona a **Hayate**. Vence a tres enemigos e introduce «EIN» como nombre.





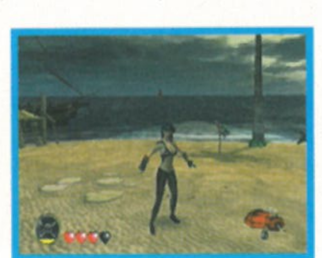


supertrucos

PIRATES: LEGEND OF BLACK KAT

Invencibilidad
Si quieres que la pirata **Katarina** sea invulnerable a todo daño, mantén pulsados durante el transcurso del juego R1 y R2 y presiona X, Círculo, L3, Triángulo, R3, Select, R3, L1, L2, Cuadrado.

Cambiar Traje
Este truco requiere dos mandos. En el primero mantén presionados L1, L2, Arriba, Select, L3 y en el segundo R1, R2, Triángulo, Start, R3. Un sonido confirmará la activación. Sal al menú principal del juego y cambia los valores numéricos que aparecen en la esquina de la pantalla con R3. Cada uno es un traje diferente.



STATE OF EMERGENCY



Invencibilidad
Durante el transcurso del juego, sin necesidad de pausar la acción, pulsa: L1, L2, R1, R2, X. Un mensaje te confirmará que el truco ha sido realizado con éxito. Ahora serás invulnerable a todo tipo de daños.

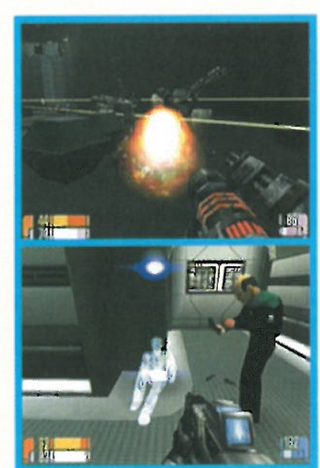
Tiempo infinito
Si quieres que el cronómetro no sea un problema en el modo Caos, introduce la siguiente combinación mientras estés jugando: L1, L2, R1, R2, Círculo. Un mensaje te confirmará que el truco ha funcionado correctamente.

SW: RACER REVENGE

Los cinco personajes/vehículos secretos
Para conseguir a **Anakin** niño, supera el mejor tiempo por vuelta de cada circuito. Para **Sebulba** de *Ep. I*, finaliza 1° en cada circuito con **Sebulba**. Para **Watto**, consigue mejor tiempo total en cada circuito. Si superas el *record* de K.O.'s lograrás a **Darth Maul**. Tras conseguir a **Anakin**, **Watto** y **Darth Maul**, gana el torneo con uno de ellos y lograrás a **Darth Vader**.



STAR TREK: ELITE FORCE



Munición Infinita
Presiona Start para pausar el juego. Pulsa y mantén presionados R1 y R2. Acto seguido aprieta Select. El arma que tengas seleccionada en ese momento verá aumentada su munición. Una voz femenina te lo confirmará

Todas las armas
Pausa el juego, mantén presionados L1, L2, L3, R1, R2 y pulsa Select. Una voz femenina te informará de que el truco ha sido activado.

DYNASTY WARRIORS 3

Todos los generales
Para poder elegir desde el principio a toda la plantilla de personajes haz lo siguiente. En el menú principal del juego ilumina, pero no selecciones, la opción «Free Mode». Entonces presiona R2, R2, R2, L1, Triángulo, L2, L2, L2, R1, Cuadrado. Entra en la pantalla de selección de personaje para comprobarlo.





SUPERTRUCOS

DARK ARENA



Passwords
- Todas las llaves: KNGHTSFR.
- Todos los mapas: LMSPLLNG.
- Todas las armas: THRBLDNS.
- Munición Infinita: NDCRSDRT.
- Salud Ilimitada: HLGNDSBR.
- Pasar de Nivel: NFTRWLLH.

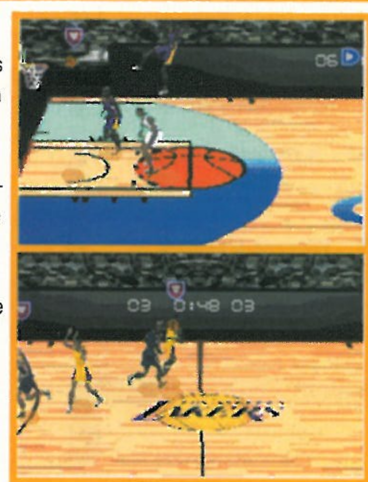
ALIENATORS

Menú oculto de trucos
- Nivel2 MDKMZKCC
- Nivel3 BHSZSKTC
- Nivel4 ZKTSHKMC
- Nivel5 JLPFDKHB
- Nivel6 HMDBRKCB
- Nivel7 GLDKLKZB
- Nivel8 GLPKLKRB
- Nivel9 GLDJBKKF
- Nivel10 GLPJBKFF



NBA JAM 2002

Trucos varios
El juego de baloncesto más salvaje de la historia guarda varias sorpresas en el interior de sus 64 megas. Si quieres jugar en un escenario en plena playa introduce el siguiente *password*: LHNGGDBLBJGT.
Si lo que quieres es saltarte todos los partidos clasificatorios y acceder directamente a los *Play Offs* usa como *pasword*: MKJLBFQBLDGH.



PLANET OF THE APES

Passwords
- Nivel2 64N4HY
- Nivel3 F5BMGF
- Nivel4 B1SKZR
- Nivel5 76FNHB
- Nivel6 P7GRXK
- Nivel7 6B7VM#
- Nivel8 QK6293



ECKS VS SEVER

Passwords
- 2 EXTREME
- 3 EXCITE
- 4 EXCAVATE
- 5 EXCALIBUR
- 6 EXTORT
- 7 EXPIRE
- 8 EXACT
- 9 EXHALE
- 10 EXHUME
- 11 EXONERATE



DRIVEN



Todos los coches y circuitos
Si deseas que *Stallone* goze desde el principio de todas las opciones que ofrece el juego, usa como *password* en el correspondiente menú: 29801.

Game Stop Car
Si quieres disfrutar de las sensaciones que ofrece este coche utiliza como *password*: 07913

Special Car
Para este otro coche, utiliza: 62972.

PETER PAN: RETURN TO NEVERLAND

Passwords
Para acceder a estas determinadas zonas del juego introduce las siguientes claves:
- Jungle RGCKYD
- Beach PGCMMD
- Forest CNCGKG
- Ship ZGWYCR



JEDI POWER BATTLES



Passwords
- Nivel2 WFJ3BPG
- Nivel3 XFJ3BYG
- Nivel4 YFJ3B6G
- Nivel5 ZFJ3BFH
- Nivel6 0FJ3BPH
- Nivel7 1FJ3BYH
- Nivel8 2FJ3B6H







TOP SUPERJUEGOS

PLAYSTATION 2

01> Metal Gear Solid 2
Aventura ■ Konami

02> ICO
Aventura ■ Sony C.E.

03> Maximo
Arcade ■ Capcom

04> Grand Theft Auto 3
Conducción ■ Rockstar

05> Pro Evolution Soccer
Deportivo ■ Konami

06> Devil May Cry
Aventura ■ Capcom

07> Moto GP2
Deportivo ■ Sony C.E.

08> Max Payne
Shoot'em-up ■ Proein

09> Silent Hill 2
Aventura ■ Konami

10> Star Wars: Jedi Starfighter
Shoot'em-up ■ LucasArts.

PSONE

01> Final Fantasy VI
RPG ■ Squaresoft

02> Final Fantasy IX
RPG ■ Squaresoft

03> Pro Evolution Soccer
Deportivo ■ Konami

04> Syphon Filter 3
Acción ■ Sony C.E.

05> Castlevania Chronicles
Arcade ■ Konami

06> Monstruos S.A.
Plataformas ■ Sony C.E.

07> Harry Potter y la Piedra Filosofal
Aventura ■ EA Games

08> Mega Man X6
Plataformas ■ Capcom

09> Final Fantasy VIII
RPG ■ Squaresoft

10> FIFA 2002
Deportivo ■ EA Sports

DREAMCAST

01> Shenmue II
F.R.E.E. ■ Sega

02> Virtua Tennis 2
Deportivo ■ Sega Sports

03> Phantasy Star On-Line Ver. 2
RPG ■ Sega

04> Headhunter
Aventura ■ Sega

05> NBA 2K2
Deportivo ■ Sega Sports

GAME BOY ADVANCE

01> Super Mario World: SMA 2
Plataformas ■ Nintendo

02> Golden Sun
RPG ■ Nintendo

03> Sonic Advance
Plataformas ■ Sega

04> Advance Wars
Estrategia ■ Nintendo

05> Harry Potter y La Piedra Filosofal
Aventura ■ EA Games

GAME BOY COLOR

01> TLO Zelda: Oracle of Seasons
Aventura RPG ■ Nintendo

02> TLO Zelda: Oracle of Ages
Aventura RPG ■ Nintendo

03> Pokémon Cristal
RPG ■ Nintendo

04> Harry Potter y la Piedra Filosofal
RPG ■ EA Games

05> The Fish Files
Aventura Gráfica ■ Cryo

XBOX

01> Halo
Shoot'em-up ■ Microsoft

02> Dead or Alive 3
Beat'em-up ■ Microsoft

03> Project Gotham
Conducción ■ Microsoft

04> Wreckless
Conducción ■ Microsoft

05> Max Payne
Shoot'em-up ■ Rockstar

NINTENDO 64

JAPÓN

01> Tekken 4
Beat'em-up ■ Namco PS2

02> Gran Turismo Concept: 2001 Tokyo
Deportivo ■ Konami PS2

03> Virtua Fighter 4
Beat'em-up ■ Sega PS2

04> BioHazard
Survival Horror ■ Capcom GameCube

05> Onimusha 2
Aventura ■ Capcom PS2


CENTRO MAIL
SuperReserva
GAME CUBE
en Centro MAIL
248,95 euros
CENTRO MAIL
TALONARIO GAME CUBE
NINTENDO
GAMECUBE
Valorado en más de 100 €
¡¡Reserva ya tu GAME CUBE en Centro MAIL
antes del 3 de mayo y llévate nuestro
EXCLUSIVO TALONARIO!!
Regalos de lanzamiento
Grandes descuentos
Alquileres gratis
Supersorteos
Y mucho más...
Tenemos todos los juegos y accesorios
Para más información consulta en tu Centro MAIL más cercano, llama al teléfono 902 17 18 19 o visita www.centromail.es

CENTRO MAIL

Expertos en informática





CONSOLA XBOX
479,00

360 MODENA GAME PAD

29,95

CABLE ADAPTADOR RF MICROSOFT

24,95

CABLE STANDAR AV + ADAPTADOR MICROSOFT

24,95

CONTROLLER MICROSOFT

39,95

DVD MOVIE PLAYBACK KIT MICROSOFT

49,95

MEMORY UNIT MICROSOFT

49,95

TOP GUN FOX 2 PRO

52,95

VOLANTE THRUSTMASTER 360 MODENA

79,95



AMPED F. SNOWBOARDING

68,95

ARTIC THUNDER

69,95

BATMAN VENGEANCE

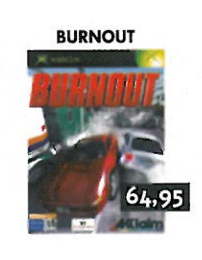
69,95

BLOOD OMEN 2

69,95

BLOOD WAKE

68,95

BURNOUT

64,95

CEL DAMAGE

69,95

CRASH BANDICOOT

65,95

DARK SUMMIT

72,95

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

64,95

DEAD OR ALIVE 3

68,95

DEADLY SKIES

64,95

F1 2002

69,95

GENMA ONIMUSHA

69,95

HALO

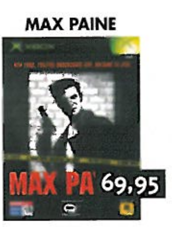
68,95

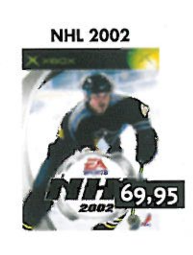
JET SET RADIO FUTURE

69,95

MAD DASH RACING

69,95

MAX PAINE

69,95

NHL 2002

69,95

ODDWORLD MUNCH'S ODDYSEE

68,95

OFF-ROAD WIDE OPEN

69,95

PROJECT GOTHAM RACING

68,95

RALLISPORT CHALLENGE

68,95

SIMPSON ROAD RAGE
69,95

STAR WARS: OBI-WAN

69,95

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

69,95

TRANSWORLD SURF

69,95

WRECKLESS

69,95



AZURIK: RISE OF PERATHIA	*mayo*
GUN VALKYRIE	*mayo*
INTER. SUPERSTAR SOCCER	*mayo*
MIKE TYSON	*mayo*
MUNDIAL FIFA 2002	*abril*
MX 2002 RICKY CARMICHAEL	*mayo*
NIGHTCASTER: D. THE DARKNESS	*mayo*
SHERK	*mayo*
STREET HOOPS	*abril*
TAZ WANTED	*abril*

IMPUESTOS INCLUIDOS

Ofertas y promociones válidas hasta fin de existencias del 1 al 30 de abril, salvo error tipográfico. No acumulables a otras ofertas o promociones.

Expertos en videojuegos

CONTROLLER DUAL SHOCK 2



DVD REMOTE CONTROL SONY



JOYSTICK PS2 PRO-STICK LOGIC 3



PLAYSTATION 2





JOYSTICK THRUSTMASTER TOP GUN FOX 2 PRO



MEMORY CARD SONY 8 MB.



PISTOLA LOGIC 3 P99G2 LIGHT BLASTER





BLOOD OMEN 2

DRAGON RAGE





DRAKAN: THE ANCIENT GATES



DYNASTY WARRIORS 3



GODAI: ELEMENTAL FORCE



GRANDIA II



ICO






KESSEN II



METAL GEAR SOLID 2



PETER PAN: L. DE NUNCA JAMÁS



SHADOW HEARTS



STAR WARS: JEDI STARFIGHTER





CRAZY TAXI



DEAD OR ALIVE 2





FIFA 2001



GRAN TURISMO 3: A-SPEC



RED FACTION



TEKKEN TAG TOURNAMENT



TIMESPLITERS



BABARIAN	mayo
DNA	mayo
NBA STREET CLASSIC	mayo
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	mayo
QUAKE III CLASSIC	mayo
RED CAR SOCCER	mayo
SPEDER-MAN THE MOVIE	mayo
STREET HOOPS	mayo
WORLD CUP 2002	mayo
WTA TOUR TENNIS	mayo

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de abril, salvo error tipográfico. No acumulables a otras ofertas o promociones.

PlayStation 2

LINEA DIRECTA

por **Doc**

CARTA DEL MES

Final Fantasy VI. Esto es una simple opinion personal sobre la salida oficial en **España** de ***Final Fantasy VI***. Para mi es un gran juego, quiza el mejor de la saga, pero ensuciado por la no traduccion y el tufo que deja esa *demo* de *Final Fantasy X* que hace que la publicacion de ***Final Fantasy VI*** parezca una mera excusa para vender una simple *demo* para **PlayStation 2**.



Las cosas las queremos bien y, en este caso, debido a la calidad del juego, la traduccion era mas que obligada, pero bueno, ¿que se le va a hacer? Menos da una piedra. Igualmente, pienso ir a la tienda mas cercana y comprar el juego porque me encanta *Final Fantasy VI* (pero no lo voy a hacer y ni mucho menos por la *demo*).
Un saludo a toda la redaccion, lo haceis muy bien, ¡¡seguid asi!!

Felix Rodriguez Talavera (via e-mail)

Phantasy Star Ver.2

Manuel Rodriguez (via e-mail)

*Hola **Doc**, espero que me puedas responder:*

■ *¿Para cuándo sale el Segagaga y el **PSO Ver. 2**?*
■ *¿Me podríais nombrar algunos bombazos para **Dreamcast** que vayan a salir en breve?*
■ *¿Es verdad que Segagaga tendrá su propia versión de consola y nueva VM?*

■ ***No parece muy probable que Segagaga salga de Japón algún día. Phantasy Star Online Ver. 2 está actualmente en las tiendas españolas.***
■ ***Ardistel lanzará Heavy Metal Geomatrix, Cannon Spike y Conflict Zone en breve.***
■ ***Junto al último Sakura Taisen y su pack completo, Segagaga es uno de los más importantes lanzamientos para Dreamcast. Es lógico que estén preparando una edición especial de la consola.***

Winning Eleven 6

Ernesto Serena (via e-mail)

*Hola **Doc**, me gustan mucho los títulos de fútbol, en especial los de **Konami**:*

■ *He leído en la página oficial japonesa de **Konami** algo sobre **Winning Eleven 5 Final Evolution**, ¿Qué diferencias hay con la versión aparecida en **España** (Pro Evolution Soccer)?*

■ ***WE5 FE posee todas las licencias de todos los equipos y jugadores, tiene actualizadas las plantillas e incluye algún que otro movimiento nuevo. El 25 de abril se lanzará en Japón la sexta entrega de la saga, aunque aún no se conocen sus características.***

PS2, Xbox y Tekken 4

Anónimo (via e-mail)

*¿Qué tal, **Doc**? Ahí van mis preguntas:*

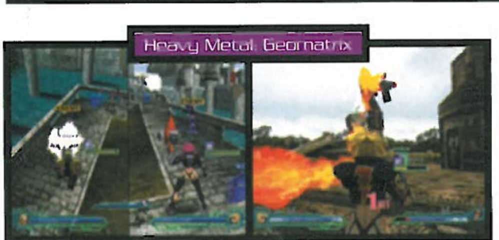
■ *¿Saldrá algún juego del estilo de Bushido Blade para **PS2**?*
■ *¿Cuál es, para tí, el mejor juego de **Xbox** hasta la fecha?*
■ *¿Qué novedades incluye **Tekken 4** respecto a las anteriores entregas?*
■ *¿Prepara **Sega** alguna nueva consola para enfrentarse a **PS2** y **Xbox**?*
■ *¿Sacará **Capcom** algún Megaman en 3D para **PlayStation 2**?*

■ ***El único título para PS2 parecido al creado por Square es Kengo, en el que encarnas a un Samurai.***
■ ***Ese título se lo rifan Dead Or Alive 3, Halo y Max Payne.***
■ ***Incluye cambios importantes en los personajes seleccionables, nuevos movimientos para***





*A la izquierda, Kengo, lo más parecido a Bushido Blade que podréis encontrar para vuestra **PlayStation 2**. Abajo, Segagaga para **Dreamcast**, una de esas «idas de olla» de **Sega**, al más puro estilo Switch de **MegaCD**.*







Enviad las preguntas a doc.superjuegos@grupozeta.es o a Ediciones Reunidas S.A. O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Escribid en el sobre Linea Directa con Doc

Max Payne

La cuarta entrega de Tekken presentará jugosas novedades como escenarios con límites y obstáculos y nuevas técnicas de lucha.



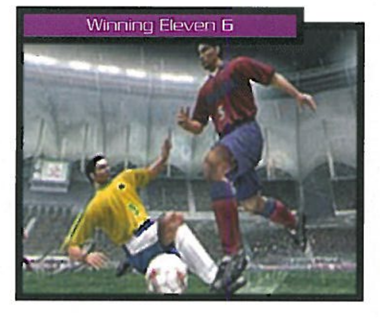
TERMOMETRO

CALIENTE. Los primeros títulos de **Xbox** ya demuestran su tremendo potencial gráfico.

TEMPLADO. Comprarte una **Xbox** y no disponer de un sistema de audio Dolby Digital.

FRÍO. El elevado precio de los juegos y los periféricos para nueva consola de **Microsoft**.







todos los luchadores y, lo más importante, escenarios limitados por paredes y obstáculos.

- ***Tras el resultado obtenido con Dreamcast, pasarán algunos años antes de que Sega se decida a crear una nueva consola, si alguna vez lo hace.***
- ***Por ahora, Capcom está realizando un nuevo Megaman para Game Boy Advance, pero aún no han confirmado nada sobre un juego protagonizado por el robotillo azul para PS2.***

Linux en PS2

Juan Antonio Rodríguez (vía e-mail)

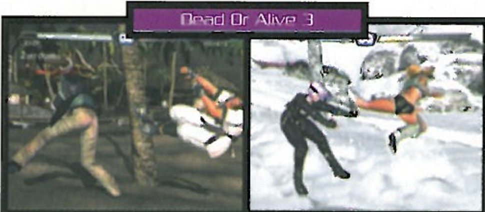
Hola, ¿qué tal? Tengo unas dudas y por eso os envío esto:

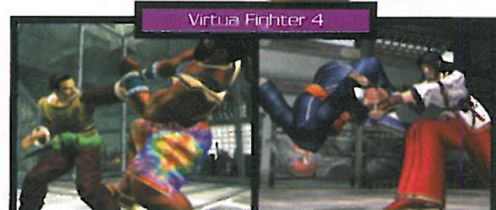
- *Sabiendo que me encanta Diablo II de **PC**, ¿Me gustará Baldur's Gate: Dark Alliance para **PS2**?*
- *¿Para cuándo Virtua Fighter 4 y Tekken 4 en **PS2**?*
- *¿Cuándo saldrá el pack de **Linux** en **Europa** y qué traerá?*

- ***Baldur's Gate es más completo como RPG y está a años luz gráficamente de Diablo II, aunque carece de posibilidades on-line.***
- ***En Japón ya han aparecido los dos títulos. Al parecer, después del verano podremos disfrutar de ambos juegos de mano de Sony Computer Entertainment.***
- ***Sólo se venderá a través de Internet, aunque no se sabe cuando comenzará a venderse. Dicho pack incluirá la distribución Linux para PS2, teclado, ratón, adaptador VGA, HD y adaptador Ethernet.***



*Dead Or Alive 3, Virtua Fighter 4 y Tekken 4 prometen un verano de lo más luchador tanto en **PS2** como en **Xbox**.*









GOLFOMENSAJES

Pachinko. Bienvenido a la sección. Y enhorabuena por haber seleccionado el nick mas patetico. Y lo siento, no voy a publicar tu direccion de correo. ¿Por que? Porque no me da la gana. La pongo cuando me apetece, y me da que eres un cerdo deforme antisocial con ganas de picotear a mis atribuladas lectoras.

Dark Daw. Ya me llego tu respuesta al correo. Dos meses y medio mas tarde, pero bueno, te lo perdonare por las cosas que me dices. Eso si, yo no quiero tu amor, quiero tu dinero y el coche de tu padre. Tu cuerpo depende su estado. Incluso dependiendo de si pasa la ITV, podria hacer un sacrificio y darte un pellizco.

Y al resto de necios... Estoy indignado con todos vosotros. Vale que una misera pagina no da para mucho, pero este mes hasta **Doc** ha recibido mas cartas que yo (¿teneis algo de fe en sus respuestas?)

La devoradora de culebrones y revistas

Patricia la «peliteñida». Burgos

*Hola **Golfo**, soy Patricia, rubia de bote y amante de telenovelas y revistas de videojuegos.*

■ Pues olé tus ovarios. Cuando se reconoce un problema, ya es menos problema. Desde que Nemesis reconoció su fauna pélvica, le pican menos.

*Después de ver los dos últimos **Press Start**, me han acechado unas dudas que quiero que me las resuelvas tú, cariño.*

■ Lo primero... Antes de llamarme cariño hazme llegar un informe médico completo y una foto de cuerpo entero.

¿Quién de todos vosotros es el que hace de Álex?

■ Pues el que hace de Álex es Jorge, nuestro nuevo escanista. El anterior, Enrique, se fue a las misiones para donar su cuerpo como estofado de bisonte para una aldea birmana desnutrida. A cambio nos mandaron a Jorge, el afamado protagonista del drama de Chueca «La nenaza fantasma». No es que escanee mucho, pero se puede jugar al guá con balones de nivea si le tumbamos en el suelo.

¿Y el que hace del de la gorra?

■ Ese es Manu, de PC PLUS. Experto en informática, patinador y churrero vocacional. Siempre colabora en el Press Start a cambio de un par de manzanas.

¿Era en serio lo de nominaros?

■ Pues era en serio. Si hubieras mandado una carta, recibirías un estupendo viaje en metro con los gastos pagados a casa de Jorge, y además podrías probarte sus vestiditos y elegir una de sus 10.000 gorras y dos de sus 20.000 camisetas negras con frases simpáticas.



Eduardo Paniagua

*Este mes un monográfico de **Eduardo Paniagua**. No es que tenga debilidad por él, ni que haya secuestrado al gato para que lo haga... Lo que pasa es que no me habéis mandado ningún dibujo decente este mes. Ya os vale. Aún recuerdo aquellos tiempos en los que pasabáis más de cinco minutos dibujando. Menos botellón, borrachos.*



Eduardo Paniagua

TOP NECIO

1. **José Carlos Herráez** El «rumore rumore» de Codemasters
2. **Asunta Pampero/Dani Pandero** Los cronistas de Operación Triunfo
3. **Adolfo** Por seguir vivo
4. **El Yeti Simpaticón** Por no cargarse a Adolfo y seguir vivo
5. **Óscar del Moral** El Jesús Mariñas del sector



Eduardo Paniagua

Líbrate de tus pesadillas con CNR



En el número de abril te explicamos cómo escapar de los sueños de terror que pueblan nuestra vida nocturna. Para ello, te contamos por qué se producen y te enseñamos las últimas técnicas que permiten hacerlos desaparecer. Conoce además cómo detectar los bulos de internet, ¿podemos fiarnos de toda la información que encontramos en la gran red? Te descubrimos para qué se usan las súper computadoras, esas máquinas que, a diferencia de los ordenadores que tenemos en casa, ocupan edificios enteros y son capaces de realizar millones de cálculos por segundo. Te advertimos de que el cambio climático ya está aquí. El deshielo en los polos o las nevadas que se adelantan al mes de septiembre lo confirman todo. Nos adentramos en las más maravillosas ciudades subterráneas: la realidad ha conseguido de nuevo superar la ficción. También cuestionamos hasta qué punto el dinero puede hacernos felices y si nuestra alegría y bienestar son directamente proporcionales al aumento de nuestra cuenta bancaria. En materia de sexo, desvelamos las prácticas más extrañas.Y en automoción, te mostramos los manos libres y los accesorios más innovadores que pueden complementar tu coche actualmente. ¡Hazte con tu CNR! ¡Te espera ya en el quiosco!



Vive el Mundial de fútbol antes de que se celebre

PlayStation 2 Revista Oficial te presenta la edición de la saga FIFA correspondiente al Mundial de Corea y Japón. Además, te ofrecemos la oportunidad de participar en la Copa del Mundo Virtual FIFA 2002 de EA Sports. El elegido viajará a Londres para enfrentarse con los mejores jugadores del mundo con 10.000 Euros de premio en juego. Y para completar este número, Sony C.E. sortea dos viajes a Glasgow y dos entradas para asistir a la final de la Champions League. Te avanzamos las primeras imágenes de V-Rally 3, el gran simulador de Infogrames para PS2. Te contamos cómo será GT Concept, la reedición de Gran Turismo 3, y te hablamos de todos los juegos de Star Wars para PS2. Guías de ICO y Headhunter, las secciones habituales, las reviews y previews más importantes del mes y el reportaje de la entrega de premios de Los Mejores del 2001 con los resultados de vuestras votaciones.Y como cada mes, un exclusivo DVD con demos jugables. En tu quiosco, revista + DVD por 6 Euros.

Los más rápidos



Este mes en PC PLUS te ofrecemos una comparativa de 8 ordenadores equipados con el procesador de AMD más rápido. Además, podrás ver cuál de las 12 tarjetas de sonido que analizamos es la que más se adapta a tus necesidades y qué software para creación de páginas Web es el más interesante. También presentamos un informe sobre domótica, en el que comprobarás que el ordenador puede encargarse de muchas tareas de la casa, libros electrónicos y fotografía digital. Y no te pierdas los primeros contactos con Adobe Photoshop 7 y Panda Platinum 7, así como los análisis de los mejores productos de hardware y software. Y de regalo, un SuperCD y un SuperDVD con programas tan interesantes como las versiones completas de Xara WebStile 2.1 y OpenOffice.org para Windows y Linux, y ediciones trial de Paint Shop Pro 7.04, FireWorks 4 y Pinnacle Studio 7, entre otras muchas. También podrás disfrutar de las demos de C&C Renegade y Star Wars Starfighter, así como actualizar tu software con Internet Explorer 6, Netscape 6.2.1, Opera 6.0.1, DirectX 8.1, mIRC 6.0 e ICQ 2001b.





ULTIMA HORA

BioHazard en Game Cube. La primera entrega de la saga *Resident Evil* se está convirtiendo en uno de los títulos más esperados para la nueva consola de **Nintendo**. Los videos que circulan por **Internet** dan una idea clara y concisa del impecable e impactante realismo de su apartado gráfico. Sin duda, **Capcom** eleva a la enésima potencia la calidad de la saga y, a pesar de que el argumento sea prácticamente el mismo que en el primer capítulo para **PSone**, su paso a las consolas de nueva generación lo han convertido en un juego imprescindible. La afamada revista japonesa *Famitsu* ha publicado ya la primera *review* del juego. La noticia es que ha conseguido la nota más alta que esta publicación haya dado a un título (39/40) pocos días antes de su lanzamiento, el 22 de marzo.



Square vuelve a producir juegos para Nintendo. Tras cinco años de sequía, las consolas de **Nintendo** volverán a ser partícipes de la imaginación y el saber hacer de la compañía que ha dado vida al *RPG* más conocido del planeta, *Final Fantasy*. El primer título estará basado en la serie japonesa de dibujos animados sobre *Final Fantasy*. Y, aunque todavía no hay un nombre definitivo, verá la luz para **GameCube** y tendrá su correspondiente versión para **Game Boy Advance**. **Game Designer's Studio**, un grupo de programación creado por **Toshiaki Kawazu**, será el encargado del desarrollo del proyecto. También hay otro título preparado para la portátil de 32 *bits*, una conversión de *Final Fantasy Tactics* de **PSone**. **Square** ha remarcado que sus producciones intentarán aprovechar las capacidades de la interconexión entre **GameCube** y **Game Boy Advance**.

XBOX

Crazy Taxi 3



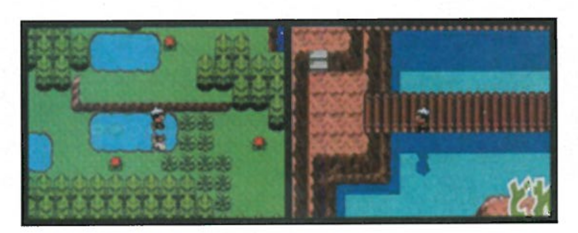
*La ciudad del pecado, **Las Vegas**, es el incomparable marco elegido por **Sega Hitmaker** para **Crazy Taxi 3**.*

Sega Hitmaker ha revelado nuevos detalles sobre su última producción para **Xbox**, ***Crazy Taxi 3*: *High Roller***. Según la compañía nipona, en esta ocasión tendremos que desempeñar el duro trabajo de taxistas en la ciudad de **Las Vegas**. La acción transcurrirá durante la noche y se han incorporado 4 conductores más respecto a la última entrega. El juego contará también con una completa gama de minijuegos como ya ocurriera en *Crazy Taxi 2*.

GAME BOY ADVANCE

Pokémon Advance

El fenómeno *Pokémon* llega a **Game Boy Advance**. Bajo el título de *Pocket Monster Advance*, nos encontramos un *RPG* con 350 *Pokémon* que incluyen los 151 de *Pokemon Azul*, *Rojo* y *Amarillo*, más los 100 de *Pokemon Oro*, *Plata* y *Cristal*. Por supuesto, el juego contará con 100 *Pokémon* totalmente exclusivos que serán presentados en la próxima película *Pokémon*, cuyo estreno está previsto en **Japón** para este verano.



PLAYSTATION 2

Medal of Honor: FrontLine



Rememora las legendarias batallas de la Segunda Guerra Mundial, con un entorno gráfico de ensueño, en MOH: FL.

Nuestro corresponsal de guerra, **De Lúcar**, acudió a la presentación de ***Medal Of Honor: FrontLine*** para **PS2**. Nada mejor que una sesión de *Paintball* organizada por **Electronic Arts**, para poner a prueba su habilidad disparando bolas de pintura a la competencia y, de paso, ver las excelencias del producto. En esta ocasión, el teniente **Jimmy Patterson** regresa del primer capítulo para acometer una serie de misiones exclusivas para la versión de **PS2**. Como «El Desembarco En Omaha Beach» «El Día D» o la «Toma Del Puente De Nijmegen», punto estratégico para la invasión de **Alemania**.





3 DE MAYO

Life's a game

www.nintendogamecube-europe.com